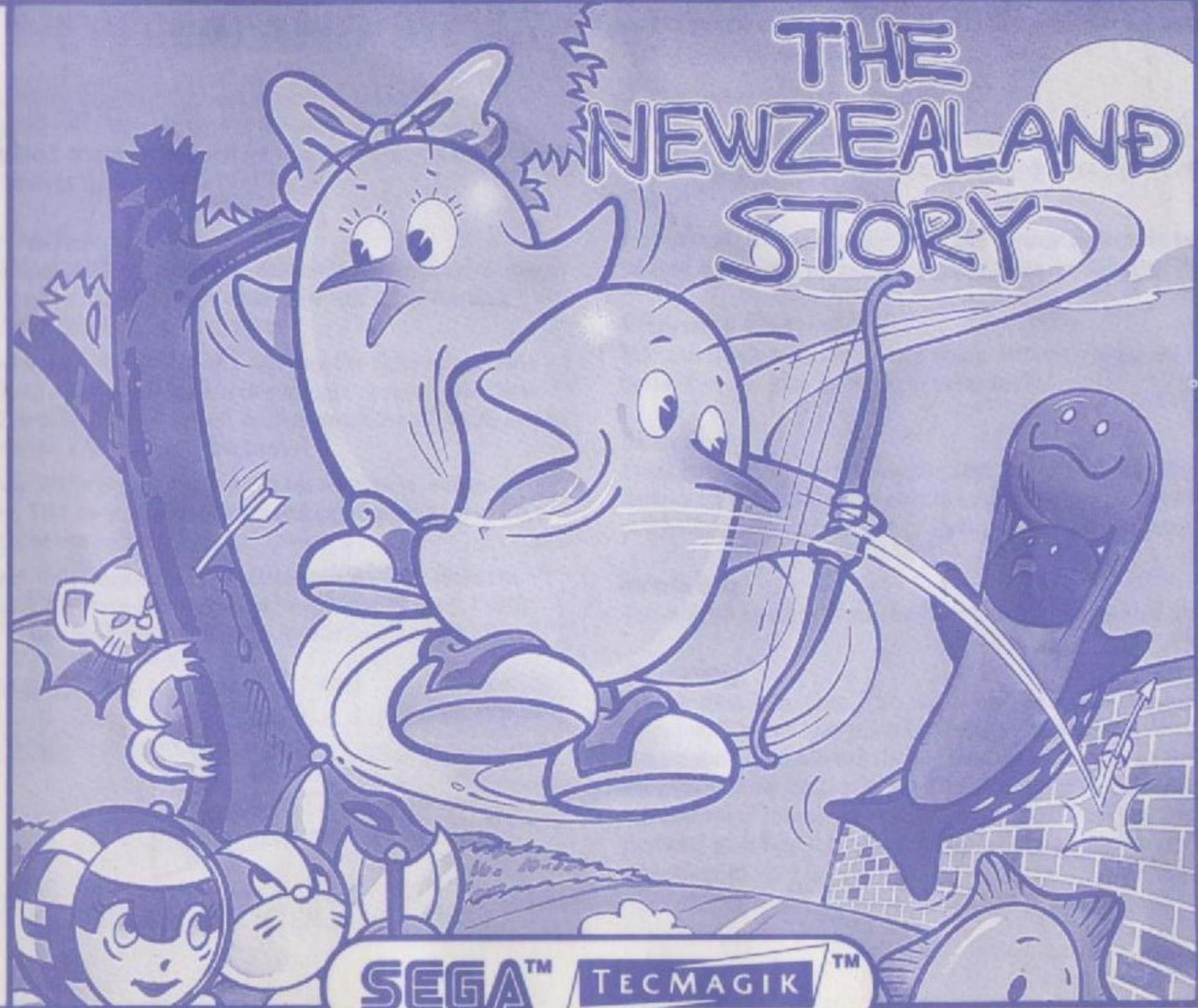


THE NEWZEALAND STORY



SEGA™

TECMAGIK™



THE NEWZEALAND STORY

Thank you for selecting the latest addition to Tecmagik's award winning range of video games. We are proud to present the arcade hit **The NewZealand Story**, converted for maximum play power on your Sega Master System.

The story so far...

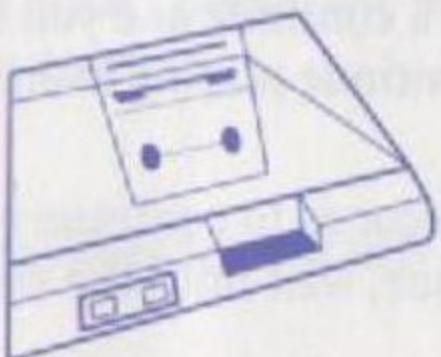
Life in the Zoological Gardens of New Zealand's North Island is happy and carefree for Tiki, his girlfriend Phee-phee and all of the kiwi colony until Wally Walrus comes to town.

Suddenly feathers are flying as Wally captures the defenseless kiwis and carries them off to cages hidden in zoos and parks all over New Zealand. The poor kiwis are trapped, as they await their terrible fate as the next course on Wally's fresh kiwi menu!

However, while Wally is busy thinking of his next meal, our quick thinking hero, Tiki, escapes and plans a rescue mission to save his friends and his beloved Phee-phee.

A quest against time begins as Tiki battles with Wally's villainous friends through the maze-like worlds of New Zealand's zoos, finally coming face to face with the evil Walrus for the battle of his life.

Loading the Game



1. ENSURE THAT YOUR MASTER SYSTEM IS TURNED OFF.

2. Place your cartridge in the Master System. Have a Control Pad plugged into Control Port 1.
3. Turn on your Master System.
4. The title screen will appear, followed by the hi-score table, and a demo game. At any time during this sequence press button 1 to START.

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Player's Controls

Tiki can shoot, walk, jump and swim. Although kiwis are flightless birds, Tiki can grab balloons in order to fly.

Shooting

Press button 1 to fire the weapon that Tiki is holding. Shooting will destroy enemies and some enemy weapons, reveal hidden teleports and pop balloons. Be careful not to shoot balloons, if you need them to fly.

Walking

To walk left or right press the D-button in the required direction.

Jumping

Press button 2 to jump. This will allow you to avoid enemies and their weapons. Tiki can also jump up through floors to the level above. The longer you hold button 2 the higher Tiki will jump, up to his maximum jump height. When Tiki is jumping or descending you have full control of movement left and right using the D-button. Practice jumping to different heights and directions as these techniques are important in later levels.

Swimming

If you jump or drop into the water Tiki will swim in any of the 8 directions using the D-button. Tiki only has a limited amount of oxygen. In order to breathe, swim to the nearest air pocket or the surface. When swimming on the surface, press button 1 to squirt water at the enemies, and to breathe in more quickly.

Flying

Tiki can only fly by jumping onto a balloon or stealing one from an enemy. There are 6 different types of balloons which Tiki can ride in different ways. You will also discover that each balloon is unique in other ways.

When Tiki is riding a balloon, press button 2 to fly up. When button 2 is released, the balloon drops automatically. When flying use the D-button to move left or right. To climb off a balloon drop to the ground and push down on the D-Button.

Display

When you begin a level or a new life, the level number and the number of Tikis left will be displayed.

During play, the score is displayed at the top of the screen.

When you are swimming, the score is replaced by an oxygen meter. The level of oxygen you have left is indicated by the red bar. When the meter is completely red you have maximum oxygen. When the red bar decreases to zero Tiki will drown and lose a life.

Playing the Game

When the Master System is switched on the title screen is displayed. It is followed by the top five hi-scores, and a short demo game. This sequence cycles until button 1 is pressed.

Press button 1 (START) to begin the game.

Guide Tiki the kiwi through 21 levels of progressive challenges beginning in Auckland and passing through Rotorua, Waitomo Caves, Wellington Strait, Cook Strait and Hammer Springs, to finally face wicked Wally at Mount Cook.

Solve the complex mazes and defeat Wally's fiendish friends. They will do all in their power to keep you from rescuing your kiwi companions, and especially from saving your girlfriend Phee-phee.

Crazy mazes and fiendish foes are not your only enemies. If you are to save the kiwi colony from certain death on Wally's dinner-plate, you have to act fast. On every level you will have only a limited amount of time to reach your goal before the Time Dragon descends!

Lives...

You start the game with 3 lives. A bonus life is awarded when your score reaches 50,000 and another for each 20,000 above that, (e.g. at 70,000, 90,000 etc.).

Each time Tiki is hit, or runs out of oxygen, he loses one life.

When you lose a life, you start again at the same place, until you have no lives left.

...and Continues

At the start of the game you have no continues. After completing level 2-4 you are awarded one continue, and another on completing 4-5.

If you have been awarded a continue and you have lost all of your lives, you have the option to continue playing from the point at which your last life was lost.

Press button 1 within 8 seconds to continue with another 3 lives. If you do not wish to continue, wait until the counter reaches zero.

Scoring

Each time you destroy an enemy you score 150 points.

When an enemy is destroyed, he drops a bonus. If Tiki picks it up he is awarded 100 extra points and in some cases special power.

These bonuses include...

Fruit

Each fruit is worth 100 points.

Bow and Arrow,
Bomb,
Laser Gun,
Plasma Ball.

Each weapon replaces the one that Tiki is currently carrying. Be careful not to pick up the bow and arrow if you are holding a more powerful weapon.

Joystick

This power-up is only useful when riding a balloon. It allows you to stay in mid-air and change direction up, down, left and right using the D-button. You can pick it up while riding a balloon and it will have an immediate effect. If you pick it up while walking it will take effect the next time you ride a balloon. When you climb off a balloon, the effect is lost.

Book

Like a Smart Bomb, the book destroys all on-screen enemies.

Potion

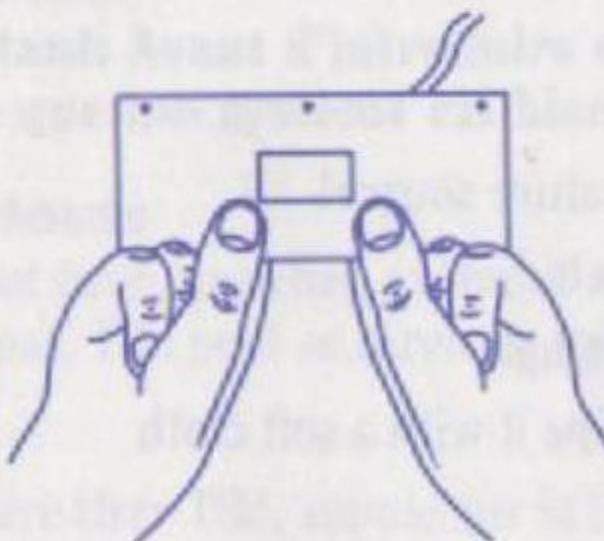
Tiki becomes temporarily invincible for a limited time.

Stopwatch

All enemies are immobilised for a limited time.

Tiki's Tips

Hold the control pad with both thumbs underneath; the index finger of the right hand on button 1, and the second finger on button 2. At the same time place the index and second finger of the left hand on the D-button. Although this may feel odd at first it allows you to control your jumps accurately, and also to jump and fire at the same time.



Each level has a teleport which in most cases will transfer you to a different maze, further into the game. Use teleports carefully, as some will take you past the levels which earn you continues, and others may transport you back to an earlier maze.

When grabbing an enemy's balloon, make a small "dummy" jump to trick the enemy into firing. Then, while he is re-loading, jump onto his balloon to destroy him and steal the balloon at the same time.

You can grab some balloons from below. This is safer than jumping on top, as the enemy riding them cannot shoot you, and will still be destroyed.

Development Credits.

The New Zealand Story was converted for the Master System by Simon Freeman and Karen Mangum at Tecmagik Inc., Belmont, California, U.S.A.

HANDLING THE MEGA CARTRIDGE

The MEGA CARTRIDGE is intended exclusively for the Sega System™.

For Proper Usage:

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine etc.!
 - When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional rest during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Warranty

Tecmagik cartridges are manufactured and shipped under the strictest quality control standards. If this product proves to be defective in materials or workmanship, it will be replaced. The warranty does not apply to the software program itself which is provided "as is". This warranty does not affect the statutory rights of the consumer. This manual is provided "as is".

Note: Tecmagik will not be liable for any injury, loss or damage, direct or indirect or consequential, arising out of the improper use of, or the inability to use, this product.

AVVENTURE EN NOUVELLE ZÉLANDE

Merci d'avoir choisi le tout dernier jeu vidéo de Tecmagik. Nous sommes heureux de présenter le jeu **Aventure en Nouvelle Zélande** converti pour fonctionner sur ton Sega Master System.

L'histoire ...

La vie au parc zoologique de l'île du nord en Nouvelle Zélande est tranquille et paisible pour Tiki et son amie Phee-phee ainsi que pour les autres kiwis de la colonie, quand tout à coup, une véritable catastrophe se produit. Wally Walrus arrivé en ville capture les pauvres kiwis sans défense et décide de les cacher dans d'autres zoos et parcs répartis dans toute la Nouvelle Zélande. Les pauvres kiwis sont pris au piège et n'ont plus qu'à attendre leur terrible sort, car ils savent qu'ils finiront dans l'assiette de Wally !

Mais, pendant que Wally est trop occupé à penser à son prochain repas, notre héros, Tiki s'échappe et met en place un plan d'action pour sauver ses amis et sa bien aimée Phee-phee.

Alors commence une véritable course contre la montre. Tiki doit se battre contre les alliés de Wally dans les zoos de Nouvelle Zélande pour finir par affronter l'horrible Walrus dans la bataille de sa vie !

Chargement du jeu



1. VERIFIE QUE TON MASTER SYSTEM EST ETEINT.

2. Introduis la cartouche dans le Master System. Connecte ton boîtier de commande au port 1.
3. Allume le Master System.
4. La page de garde apparaît, suivie de l'affichage des meilleurs scores et d'une partie de démonstration. Pour COMMENCER, il suffit d'appuyer sur la touche 1 à n'importe quel moment de cette séquence.

Important: Avant d'introduire ou de retirer la cartouche Sega, vérifie que ton système est bien hors tension.

Tes atouts

Tiki peut tirer, marcher, sauter et nager. De plus, bien que les kiwis ne volent pas, Tiki peut se servir de ballons pour l'aider.

Tirer

Pour faire tirer Tiki, appuie sur la touche 1. Le tir permet d'éliminer les ennemis et certaines armes ennemis et de faire apparaître des transporteurs et des ballons gonflables. Fais bien attention de ne pas détruire ces ballons, il peuvent servir à Tiki pour voler.

Marcher

Pour déplacer Tiki vers la droite ou vers la gauche lorsqu'il marche, appuie sur la touche D appropriée.

Sauter

Pour faire sauter Tiki, appuie sur la touche 2. Le saut lui permet d'éviter les ennemis et leurs armes. Tiki peut aussi sauter pour monter d'un niveau. Plus tu maintiens enfoncée la touche 2, plus les sauts de Tiki seront hauts, jusqu'à ce qu'il atteigne sa hauteur de saut maximale. Lorsque Tiki est en l'air, tu peux aussi le déplacer vers la droite ou vers la gauche à l'aide de la touche D. Entraîne-toi à faire sauter Tiki à des hauteurs différentes et dans des sens différents. Cette technique te sera très utile lorsque tu passeras à des degrés de difficulté supérieurs.

Nager

Si Tiki saute ou tombe dans l'eau, il peut nager dans 8 directions différentes. Pour cela, sers-toi de la touche D. Mais attention, Tiki ne dispose que d'une quantité limitée d'oxygène. Pour respirer, il doit nager jusqu'à la poche d'air la plus proche ou remonter à la surface.

Si Tiki nage à la surface, appuie sur la touche 1 pour asperger les ennemis d'eau et pour lui permettre de respirer plus rapidement.

Voler

Pour voler, Tiki ne peut que sauter sur un ballon ou en voler un à l'ennemi. Il existe 6 types de ballons différents que Tiki peut également diriger différemment. Tu découvriras aussi que chaque ballon est unique dans bien d'autres aspects.

Lorsque Tiki est sur un ballon, appuie sur la touche 2 pour le faire monter. Pour le déplacer vers la droite ou vers la gauche, sers-toi de la touche D. Pour le faire descendre d'un ballon pose-le sur le sol et appuie sur la touche D.

Ecran

Lorsque tu commences un nouveau degré de difficulté ou une nouvelle vie, le numéro du niveau et le nombre de vies restantes sont affichés.

Lors de la partie, les points apparaissent en haut de l'écran.

Lorsque Tiki nage, les points sont remplacés par un mètre à oxygène. Le niveau d'oxygène restant est indiqué par la barre rouge. Lorsque le mètre est totalement rouge, Tiki dispose d'un maximum d'oxygène. En revanche, lorsque la barre diminue pour disparaître, Tiki se noie et perd une vie.

Comment jouer

Allume ton Master System ; la page de garde apparaît et est suivie de l'affichage des cinq meilleurs scores et d'une partie de démonstration. Pour commencer, appuie sur la touche 1.

Pour commencer la partie, appuie sur la touche 1.

Guide Tiki à travers 21 niveaux de défis progressifs en commençant par Auckland et passant par Rotorua, Waitomo Caves, Wellington Strait, Cook Strait et Hammer Springs pour enfin affronter l'horrible Wally à Mount Cook.

Aide Tiki à trouver l'issue au labyrinthe tortueux et à vaincre les alliés de Wally. Ils feront tout leur possible pour l'empêcher de sauver sa bien aimée Phee-phee.

Mais attention, le labyrinthe et les alliés de Wally ne sont pas les seuls ennemis de Tiki. S'il doit sauver ses amis avant qu'ils ne finissent dans l'assiette de Wally, il faut agir vite. A chaque degré de difficulté, Tiki ne dispose que d'un temps limité pour atteindre son but et avant que le dragon du temps n'apparaisse.

Vies ...

Tu commences la partie avec 3 vies. Tu obtiens une vie en bonus dès que tu atteins 50 000 points et pour chaque 20 000 points supplémentaires (ex., à 70 000, 90 000, etc.).

Tu perds une vie à chaque fois que Tiki est touché ou qu'il manque d'oxygène.

Lorsque tu perds une vie, Tiki repart du même endroit jusqu'à épuisement des vies.

... et Bons de survie

Au début du jeu, tu n'as aucun bon de survie. Pour en gagner un, tu dois réussir les niveaux 2 à 4, puis 4 et 5.

Si tu as perdu toutes tes vies, mais que tu as gagné un bon de survie, celui-ci te donne la possibilité de continuer à jouer à partir de l'endroit où tu as perdu ta dernière vie.

Appuie sur la touche 1 dans les 8 secondes pour continuer avec 3 autres vies. Si tu souhaites arrêter la partie, laisse le compteur revenir à zéro.

Comptabilisation des points

Chaque fois que tu élimines un ennemi, tu marques 150 points. Lorsqu'un ennemi est touché, il laisse tomber un bonus. Si Tiki l'attrape, il marque 100 points supplémentaires et dans certains cas devient plus puissant.

Les types de bonus existant sont les suivants :

Fruit

Chaque fruit vaut 100 points.

Arc et flèche,
Bombe,
Fusil laser,
Boule de plasma

Chaque arme remplace celle utilisée par Tiki. Fais bien attention à ne pas prendre l'arc et la flèche, si l'arme dont Tiki dispose est plus puissante.

Joystick

Ce joystick n'est utile que lorsque Tiki est sur un ballon. Il permet de le maintenir à mi-hauteur et de le faire changer de direction vers le haut, le bas, la droite et la gauche avec la touche D. Si Tiki l'attrape alors qu'il est sur un ballon, il aura un effet immédiat. En revanche, s'il le saisit alors qu'il est en train de marcher, il lui servira la prochaine fois qu'il montera sur un ballon. Mais, si Tiki descend d'un ballon, il en perd le bénéfice.

Livre

Au même titre qu'une bombe, le livre détruit tous les ennemis présents à l'écran.

Potion

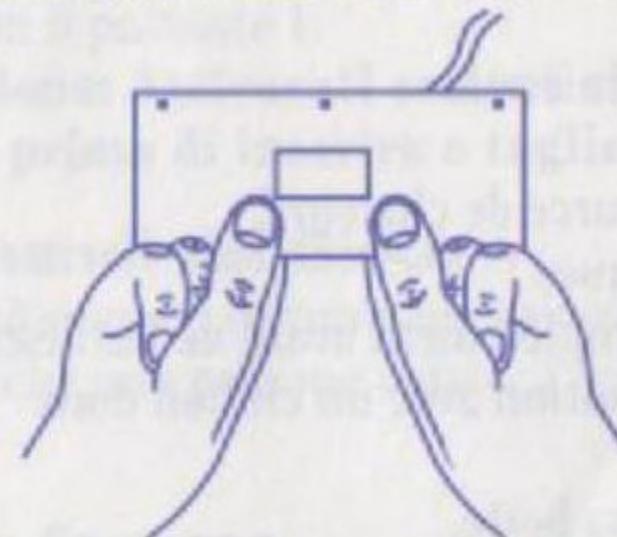
Cette potion permet de rendre Tiki invincible pendant un certain temps.

Chronomètre

Le chronomètre permet d'immobiliser tous les ennemis pendant un certains temps.

Les conseils de Tiki

Tiens le boîtier de commande avec les deux pouces au-dessous, l'index de la main droite sur la touche 1 et le majeur sur la touche 2. Place en même temps l'index et le majeur de la main gauche sur la touche D. Bien que cela puisse paraître étonnant, cela permet de contrôler les sauts de façon précise ainsi que de sauter et de tirer en même temps.



A chaque degré de difficulté, il existe un transporteur qui dans la majorité des cas te fera passer dans un autre labyrinthe. Fais bien attention en utilisant ces transporteurs car certains d'entre eux peuvent te conduire dans un labyrinthe qui ne te permettra pas de gagner de bons de survie, et d'autres risquent de te ramener à une étape précédente.

Pour t'emparer du ballon d'un ennemi, trompe l'ennemi en faisant un petit saut pour déclencher son tir. Puis, lorsqu'il recharge son arme, saute sur son ballon pour l'éliminer et voler le ballon en même temps.

Tu peux attraper les ballons plutôt que de sauter dessus. Cela est beaucoup plus sûr, car l'ennemi qui s'y trouve ne peut te toucher et sera de toutes les façons éliminé.

Développement

L'Aventure en Nouvelle Zélande a été converti pour Master System par Simon Freeman et Karen Mangum chez Tecmagik Inc., Belmont, Californie, Etats-Unis.

Manipulation de la cartouche de jeu

La cartouche de jeu MEGA CARTRIDGE ne doit être utilisée que sur les consoles de jeu Sega System™.

Pour assurer son bon fonctionnement :

1. Ne pas mouiller !
2. Ne pas plier !
3. Ne pas cogner !
4. Ne pas exposer directement à la lumière !
5. Ne pas endommager !
6. Ne pas placer à proximité d'une source de chaleur !
7. Ne pas exposer à des produits toxiques !

- Si elle est mouillée, la nettoyer complètement avant de l'utiliser.
- Si elle est sale, l'essuyer avec précaution avec un chiffon doux humecté d'eau savonneuse.
- Après utilisation, la replacer dans sa boîte.
- Marquer quelques pauses lors d'une durée prolongée du fonctionnement du jeu.

ATTENTION: Si vous servez d'un écran de télévision pour faire fonctionner ce jeu, notez que les images fixes des jeux vidéo risquent d'endommager son tube cathodique. Par conséquent, il est alors recommandé de limiter le temps d'utilisation de jeux vidéos.

Garantie

Les cartouches Tecmagik sont fabriquées et livrées selon les normes de contrôle de qualité les plus strictes. Tecmagik s'engage à remplacer tout produit défectueux d'un point de vue matériel ou de fabrication. La garantie ne s'applique pas au programme lui-même qui est fourni "tel quel". Cette garantie n'a aucune incidence sur les droits statutaires du consommateur. Le présent manuel est fourni "tel quel".

Remarque: Tecmagik décline toute responsabilité quant aux blessures, pertes ou dommages, implicites ou explicites, résultant d'une mauvaise utilisation ou d'une incapacité à utiliser ce produit.

THE NEWZEALAND STORY

Grazie per aver scelto l'ultimo contributo della Tecmagik alla sua serie di acclamatissimi videogiochi. Siamo fieri di presentarvi il grandissimo successo delle sale giochi **The NewZealand Story**, convertito per ottenere la massima giocabilità dal vostro Master System Sega.

Quel che è successo finora...

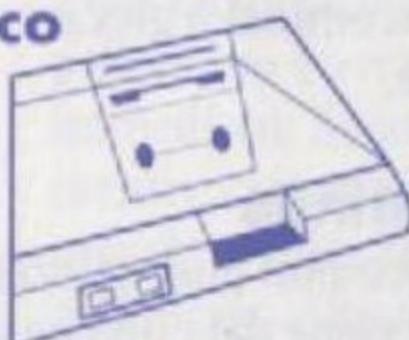
La vita al Giardino Zoologico di North Island in Nuova Zelanda scorreva felice e senza preoccupazioni per Tiki, la sua fidanzata Pheephée e l'intera colonia di Kiwi, almeno fino a quando non è arrivato Wally il Trichoco.

All'improvviso infatti hanno incominciato a volare le piume, perché Wally ha catturato i kiwi indifesi e li ha rinchiusi in gabbie nascoste in zoo e parchi in tutta la Nuova Zelanda. I poveri kiwi sono in trappola, e aspettano di andare incontro al loro terribile destino di costituire la prossima portata nel menu a base di kiwi freschi di Wally!

Comunque, mentre Wally era assorto a pensare al prossimo pasto, il nostro geniale eroe Tiki è riuscito a scappare e sta pianificando una missione di salvataggio per soccorrere i suoi amici e l'amata Pheephée.

E' l'inizio di una lotta contro il tempo, in cui Tiki si scontra con i malvagi nemici di Wally attraverso l'universo labirintico degli zoo neozelandesi, per arrivare alla fine allo scontro faccia a faccia con il feroce trichoco per la battaglia finale!

Come si carica il gioco



1. ASSICURATI CHE IL TUO MASTER SYSTEM SIA SPENTO (OFF).

2. Inserisci la cartuccia nel Master System e connetti il joypad nella porta 1.
3. Accendi il Master System.
4. A questo punto apparirà la schermata dei titoli, seguita dalla classifica dei punteggi più alti e da una partita dimostrativa. Per INCOMINCIARE a giocare in qualsiasi momento di questa fase premi il pulsante 1.

Nota Bene: Assicurati sempre che il Master System sia spento (OFF) prima di inserire o togliere una cartuccia Sega.

I Comandi del Gioco

Tiki può sparare, camminare, saltare e nuotare. Anche se i kiwi sono uccelli che non possono volare, Tiki può attaccarsi a dei palloncini per volare.

Come Sparare

Premi il pulsante 1 per sparare con l'arma in possesso di Tiki. Sparando puoi uccidere i nemici e alcune delle loro armi, trovare dei punti segreti di teletrasporto e far scoppiare i palloncini. Stai attento a non colpire i palloncini se ne hai bisogno per volare.

Come Camminare

Per camminare a destra o a sinistra premi il pulsante direzionale nella stessa direzione.

Come Saltare

Per saltare premi il pulsante 2. In questo modo potrai evitare i nemici e le loro armi. Tiki può anche saltare attraverso i soffitti per passare a un livello superiore. Più a lungo tieni premuto il pulsante 2 più alto salta Tiki, fino a raggiungere la sua altezza massima di salto.

Quando Tiki salta verso l'alto o verso il basso puoi controllare i suoi movimenti a destra o a sinistra utilizzando il pulsante direzionale. Allenati a saltare a diverse altezze e con diverse direzioni; queste tecniche, infatti, sono molto importanti nei livelli successivi.

Come Nuotare

Se Tiki salta o cade in acqua può nuotare nelle otto direzioni utilizzando il pulsante direzionale. L'unico problema è che ha una riserva di ossigeno limitata. Per respirare, nuota fino alla prima saccata d'aria o risali sino in superficie. Quando nuoti in superficie, premi il pulsante 1 per spruzzare l'acqua contro i nemici e inspirare più velocemente.

Come Volare

Tiki può volare solo saltando su un palloncino o rubandone uno a un nemico. Ci sono sei tipi diversi di palloncini, su cui Tiki può salire in vari modi. Come scoprirai giocando, ci sono anche altre caratteristiche per cui ogni palloncino è diverso dagli altri.

Quando Tiki è su di un palloncino, premi il pulsante 2 per volare verso l'alto. Quando lasci il pulsante 2, il palloncino discende automaticamente. Quando voli puoi utilizzare il pulsante direzionale per muoverti a destra o a sinistra. Per scendere da un palloncino fallo atterrare e premi il pulsante direzionale verso il basso.

I dati riportati sullo schermo

Quando incominci un nuovo livello o un'altra vita, vengono visualizzati il numero del livello e il numero di Tiki rimasti.

Durante la partita, il punteggio viene visualizzato nella parte alta dello schermo.

Quando nuoti, il punteggio viene sostituito da un indicatore della riserva di ossigeno. La quantità di ossigeno che ti è rimasta viene indicata da una barra rossa. Quando l'indicatore è tutto rosso, hai la riserva massima di ossigeno. Quando scende a zero, Tiki affoga e perde una vita.

Lo Svolgimento del Gioco

Dopo aver acceso il Master System viene visualizzata la schermata dei titoli, seguita dai cinque punteggi più alti e da una breve partita dimostrativa. Questa sequenza continua a venire visualizzata in ciclo fino a quando non si preme il pulsante 1.

Premi il pulsante 1 (START) per incominciare la partita.

Guida Tiki il kiwi attraverso 21 livelli di sfide sempre più difficili, partendo da Auckland e passando per Rotorua, Le Miniere di Waitomo, Wellington Strait, Cook Strait e Hammer Springs, per affrontare alla fine il malvagio Wally sul Monte Cook.

Esci dai complessi labirinti e batti gli odiosi amici di Wally. Faranno tutto ciò che è in loro potere per impedirti di salvare i tuoi amici kiwi, e soprattutto per non farti riprendere la tua fidanzata Phee-phee.

Ricorda che i folli labirinti e gli astuti avversari non sono i tuoi soli nemici. Se voi salvare la colonia di kiwi da una morte certa come portata nella cena di Wally devi agire in fretta. In ogni livello infatti hai a disposizione un tempo limitato per raggiungere il tuo scopo, prima che il Drago del Tempo (Time Dragon) scenda dal cielo!

Le vite...

Inizi a giocare con tre vite. Quando raggiungi 50.000 punti vinci una vita extra, e così pure ogni volta che ne fai altri 20.000 (per esempio, a 70.000, a 90.000, ecc.).

Tutte le volte che Tiki viene colpito o finisce l'ossigeno perde una vita. Quando perdi una vita, ricominci a giocare dallo stesso punto fino a quando non finisci le vite.

... e l'opzione Continue

Nella prima parte del gioco non puoi selezionare l'opzione Continue. Alla fine del livello 2-4 ti viene data una possibilità di continuare, e un'altra dopo il livello 4-5.

Se ti è stata data una possibilità di continuare e hai perso tutte le vite, puoi continuare a giocare dal punto in cui hai perso l'ultima vita.

Premi il pulsante 1 entro otto secondi per continuare con altre tre vite. Se non vuoi continuare, aspetta fino a quando il contatore dei secondi non raggiunge lo zero.

Il Punteggio

Tutte le volte che uccidi un nemico totalizzi 150 punti.

Ogni nemico che uccidi lascia cadere un bonus. Se Tiki riesce a raccoglierlo vince altri 100 punti, e in alcuni casi dei poteri speciali.

Tra i bonus ci sono...

Frutta

Ogni frutto vale 100 punti.

Arco e Frecce,
Bombe,
Pistola Laser,
Sfere di plasma

Ogni arma sostituisce quella che sta utilizzando Tiki in quel momento. Stai attento a non raccogliere l'arco e le frecce se hai già un'arma più potente.

Joystick

Questo potenziatore si può utilizzare solo quando si è su di un palloncino. Ti permette di fermarti a mezz'aria e cambiare direzione muovendoti verso l'alto, il basso, a destra e a sinistra, utilizzando il pulsante direzionale. Puoi raccoglierlo quando sei su di un palloncino e avrà un effetto immediato. Se invece lo raccogli mentre cammini, lo utilizzerai la prossima volta che sali su un palloncino. Quando scendi dal palloncino, non ha più effetto.

Libro

Pozione

Cronometro

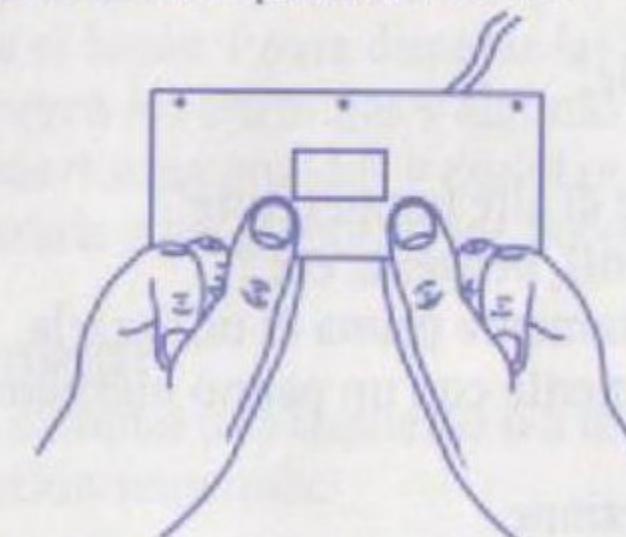
Come una smart bomb, il libro distrugge tutti i nemici presenti sullo schermo.

Tiki diventa invulnerabile per un periodo di tempo limitato.

Tutti i nemici vengono paralizzati per un periodo di tempo limitato.

I trucchi di Tiki

Quando tieni in mano il joypad, tieni tutti e due i pollici sotto, l'indice della mano destra sul pulsante 1 e il medio sul pulsante 2. Nello stesso tempo tieni l'indice e il medio della mano sinistra sul pulsante direzionale. Anche se all'inizio potrà sembrarti una posizione strana, ti permetterà di controllare con precisione i tuoi salti, e anche di saltare e sparare contemporaneamente.



Ogni livello ha un punto di teletrasporto che ti trasferirà di solito in un altro labirinto, più avanti nel gioco. Stai attento a utilizzare il teletrasporto, perché in alcuni casi ti porterà oltre i livelli che ti danno la possibilità di continuare con altre vite, e in altri ti riporterà invece a labirinti che hai già superato.

Quando rubi un palloncino a un nemico, fai un piccolo salto "simulato" per farlo sparare a vuoto. Poi, quando sta ricaricando l'arma, salta sul suo palloncino per ucciderlo e rubarglielo nello stesso tempo.

Puoi aggrapparti ad alcuni palloncini dal di sotto, il che è più sicuro che saltarci sopra, dato che i nemici che ci sono sopra non possono spararti, ma vengono uccisi lo stesso.

Gli Autori del Progetto

The NewZealand Story è stato convertito per Master System da Simon Freeman e Karen Mangum presso la Tecmagik Inc., Belmont, California, U.S.A.

Come Conservare le Mega Cartucce

Le MEGA CARTUCCE possono essere utilizzate solo con il Sega System T.

Per un utilizzo corretto:

1. Non immergere in acqua!
2. Non piegare!
3. Non sottoporre a urti violenti!
4. Non esporre alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiare o deformare!
6. Non mettere vicino a nessuna fonte di alte temperature!
7. Non utilizzare sulla cartuccia diluenti, benzene, ecc.!
 - Se si inumidisce, asciugala completamente prima di utilizzarla.
 - Quando si sporca, puliscila attentamente con un panno morbido bagnato in acqua insaponata.
 - Dopo l'uso, riponila nella sua confezione.
 - Ricordati di fare una pausa ogni tanto quando giochi continuamente per un lungo periodo.

ATTENZIONE: Per i possessori di apparecchi televisivi a proiezione. Fotogrammi o immagini fisse possono causare un danno permanente al tubo catodico o bruciare i fosfori del tubo a raggi catodici (CRT). Evitare l'uso ripetuto o continuativo di videogiochi su televisioni con grande schermo di proiezione.

Garanzia

Le cartucce Tecmagik vengono costruite e spedite sotto severi standard di controllo di qualità. Se questo prodotto dovesse rivelarsi difettoso per quanto riguarda i materiali o la costruzione, sarà sostituito. La garanzia non è applicabile al programma software in sé, che viene fornito "così com'è". Questa garanzia non interferisce con i diritti legali del consumatore. Questo manuale viene fornito "così com'è".

Nota: Tecmagik non si riterrà responsabile per alcun danno, perdita o guasto che derivi direttamente, indirettamente o come conseguenza da un uso improprio, o dall'incapacità di usare questo prodotto.

LA HISTORIA DE NUEVA ZELANDA

Gracias por adquirir la última novedad de la línea de juegos de video ganadora de premios de Tecmagik. Nos enorgullecemos de presentar **La Historia de Nueva Zelanda**, convertido para obtener el máximo poder de su Sega Master System.

La historia hasta ahora...

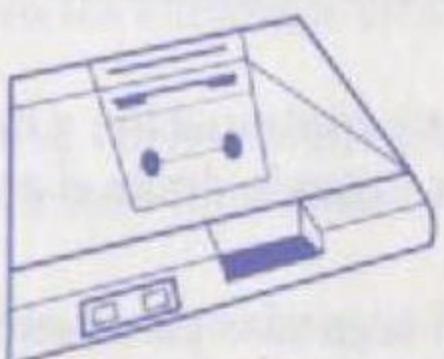
La vida en los Jardines Zoológicos de la Isla del Norte de Nueva Zelanda era feliz y despreocupada para Tiki, su novia Phee-phee y toda la colonia de Kiwis... hasta que Wally Walrus apareció.

Repentinamente vuelan plumas, Wally está capturando los indefensos kiwis para sacarlos a escondidas en jaulas de los zoológicos y los parques de toda Nueva Zelanda. Los pobres Kiwis están atrapados esperando su terrible destino como el siguiente plato del menú de kiwi fresco de Wally!.

Sin embargo, mientras Wally está ocupado pensando en su siguiente comida, nuestro astuto héroe, Tiki, escapa y hace un plan para rescatar y salvar sus amiguitos y su amada Phee-phee.

Comienza la batalla contra el tiempo: Tiki lucha en contra de los villanos amigos de Wally en el mundo de laberintos de los zoológicos de Nueva Zelanda y finalmente encara al demonio Walrus en la batalla de su vida!

Carga del juego



1. Asegúrese de que su master system esté apagado.

2. Coloque el cartucho en el Master System. Conecte el panel de control en el puerto de control 1.
3. Encienda el Master System.
4. Aparece la pantalla de títulos, después la tabla de los puntajes más altos y el juego de demostración. Pulse en cualquier momento durante la secuencia el botón 1 para EMPEZAR.

Importante: siempre asegúrese de APAGAR el Master System antes de insertar o retirar el cartucho Sega.

Control de los jugadores

Tiki puede disparar, caminar, saltar y nadar. Aunque los Kiwis son pájaros que no vuelan pueden tomar globos para hacerlo.

Disparar

Pulse el botón 1 para disparar las armas que tiene Tiki. Los disparos destruyen los enemigos y algunas de sus armas, revelan los telepuertos escondidos y explotan los globos. Tenga cuidado de no dispararle a los globos, si los necesita para volar.

Caminar

Para caminar a la izquierda o a la derecha, pulse el botón D en la dirección requerida.

Saltar

Pulse el botón 2 para saltar. Esto permite evitar los enemigos y sus disparos. Tiki también puede saltar hasta los pisos de los niveles superiores. Entre más tiempo mantenga presionado el botón 2, más alto saltará Tiki, hasta llegar a su nivel máximo. Cuando Tiki salta o desciende, se tiene el control total del movimiento hacia la izquierda y la derecha con el botón D. Practique saltos de diferentes alturas y direcciones, estas técnicas son importantes en los niveles superiores.

Nadar

Si salta o se sumerge en el agua, Tiki nada en cualquiera de las 8 direcciones usando el botón D. Tiki tiene una cantidad limitada de oxígeno. Para poder respirar, nade hasta la bolsa de aire más cercana o salga a la superficie. Cuando nade en la superficie, pulse el botón 1 para salpicar agua a los enemigos y respirar más rápidamente.

Volar

Tiki puede volar únicamente saltando a los globos o robándoselos al enemigo. Hay 6 tipos de globos, los cuales Tiki puede montar de diferentes maneras. Cada globo es único en su género.

Cuando Tiki esté montando en globo, pulse el botón 2 para elevarse. Cuando se libera el botón 2, el globo cae automáticamente. Cuando esté volando, utilice el botón D para virar a la izquierda o a la derecha. Para bajarse del globo, tírese al suelo y pulse el botón D.

Pantallas

Cuando se empieza un nuevo nivel o una nueva vida, aparecen el número del nivel y el número de Tikis restantes.

Durante el juego, el marcador aparece en la parte superior de la pantalla.

Cuando esté nadando, el marcador se reemplaza por un medidor de oxígeno. El nivel de oxígeno restante es indicado por una barra roja. Cuando el medidor está completamente rojo, se dispone de todo el oxígeno. Cuando la barra roja disminuye a cero, Tiki se ahoga y pierde una vida.

El juego

Cuando el Master System está encendido, aparecen la pantalla del título, después los cinco marcadores más altos y un breve juego de demostración. Esta secuencia es cíclica hasta que se pulsa el botón 1.

Pulse el botón 1 (EMPEZAR) para iniciar el juego.

Guíe a Tiki el kiwi a través de los 21 niveles de desafíos progresivos empezando en Auckland y pasando por Rotorua, las Cuevas de Waltomo, el Estrecho de Wellington, el Estrecho de Cook y las Cataratas de Hammer, para enfrentarse finalmente al terrible Wally en el Monte Cook.

Solucione los complejos laberintos y derrote los diabólicos amigos de Wally. Ellos harán lo posible para impedir el rescate de sus amigos kiwis y especialmente de su amada Phee-phee.

Los terribles laberintos y los diabólicos enemigos no son los únicos obstáculos por vencer. Si va a salvar la colonia de kiwis de la muerte segura en el plato de la cena de Wally, hay que actuar rápido. En cada nivel se tiene únicamente una cantidad limitada de tiempo para alcanzar el objetivo antes de que el Dragón del tiempo descienda!

Vidas...

El juego comienza con 3 vidas. Se obtiene una vida como premio cuando se alcanza un marcador de 50.000 puntos y por cada 20.000 adicionales, se obtiene una más (por ejemplo, 70.000, 90.000, etc.). Cada vez que Tiki es herido, o queda sin oxígeno, pierde una vida. Cuando se pierde una vida, el juego reinicia en el mismo punto, hasta que no quedan más vidas.

...Y continuación

Al inicio del juego no se tiene una continuación. Después de finalizar el nivel 2-4, se premia con una continuación y otra al finalizar el nivel 4-5.

Si ha sido premiado con una continuación y ha perdido todas las vidas, hay la opción de continuar jugando desde el punto en el que se perdió la última vida.

Pulse el botón 1 durante 8 segundos para continuar con otras 3 vidas. Si no desea continuar, espere hasta que el contador llegue a cero.

Marcador

Cada vez que se destruye un enemigo, se anotan 150 puntos. Cuando un enemigo es destruido, deja caer un bono. Si Tiki lo recoge, gana 100 puntos adicionales y, en algunos casos, poder especial.

Estos bonos incluyen...

Fruta

Cada fruta vale 100 puntos.

Arco y Flecha, Bomba, Pistola de láser, Bola de plasma.

Cada nueva arma reemplaza la que tiene Tiki. Cuidado, no tome el arco y la flecha si tiene un arma más poderosa.

Joystick

Este dispositivo se utiliza únicamente cuando esté volando en un globo. Permite permanecer en el aire y cambiar de dirección hacia arriba, hacia abajo, izquierda y derecha, usando el botón D. Se puede recoger mientras se está montando en globo y tiene un efecto inmediato. Si se recoge mientras se está caminando, se activa cuando se monta en un globo posteriormente. Cuando se baje del globo, se pierde el efecto.

Libro

Como una Bomba Inteligente, el libro destruye todos los enemigos en la pantalla.

Poción

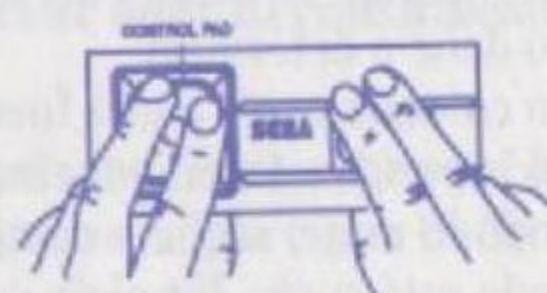
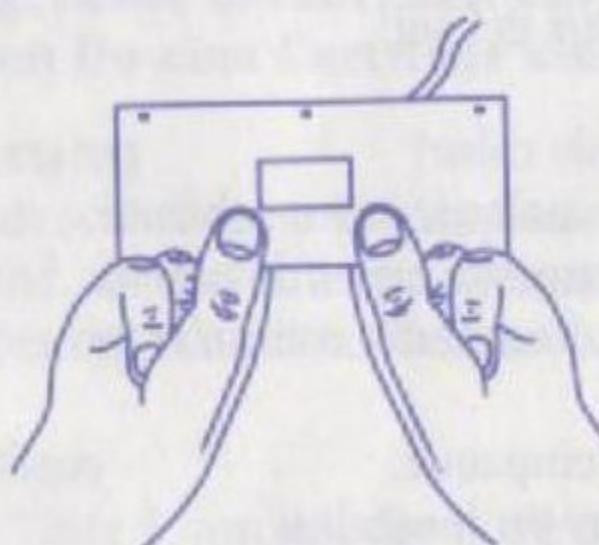
Tiki se vuelve invisible temporalmente durante un tiempo limitado.

Congelamiento

Todos los enemigos se inmovilizan por un tiempo limitado.

Consejos de Tiki

Sostenga el panel de control con ambos pulgares por debajo; el índice de la mano derecha sobre el botón 1 y el dedo del corazón sobre el botón 2. Al mismo tiempo, coloque el índice y el dedo del corazón de la mano izquierda sobre el botón D. Aunque esto es un poco incómodo al comienzo, permite controlar con exactitud los saltos como también saltar y disparar simultáneamente.



Cada nivel tiene un telepuerto que en la mayoría de los casos lo transfiere a un laberinto diferente dentro del juego. Use los telepuertos con cuidado, algunos sobrepasan los niveles en los que se ganan premios de continuación, y otros pueden regresarlo a un laberinto anterior.

Cuando agarre un globo enemigo, haga una "gambeta" para engañar el fuego hostil. Después, mientras el enemigo está recargando, salte en su globo para destruirlo y robárselo al mismo tiempo.

Algunos globos se pueden agarrar desde abajo. Esto es más seguro que saltar sobre ellos, ya que el enemigo que va en ellos no puede disparar pero puede ser destruido.

Créditos de desarrollo

La Historia de Nueva Zelanda fue convertida para el Master System por Simon Freeman y Karen Mangum en Tecmagik Inc., Belmont, California, U.S.A.

Utilización del cartucho Mega

El CARTUCHO MEGA está diseñado exclusivamente para el Sega System™.

Para el uso apropiado:

1. No lo sumerja en el agua!
2. No lo doble!
3. No lo someta a impactos violentos!
4. No lo exponga directamente a la luz del sol!
5. No lo dañe o deteriore!
6. No lo coloque cerca a una fuente de calor!
7. No lo exponga a tener, benzina, o cualquier otro solvente.

- Cuando lo moje, séquelo completamente antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo cuidadosamente con un trapo impregnado con agua y jabón.
- Después del uso, colóquelo en su empaque.
- No lo utilice durante períodos muy prolongados.

ADVERTENCIA: Para los propietarios de televisores. Las imágenes inmóviles pueden causar daños permanentes en la pantalla del televisor o marcar el fósforo del CRT. Evite el uso repetido y prolongado de los juegos de video en los televisores de pantallas grandes.

Garantía

Los cartuchos Tecmagik se fabrican y se envían con las normas más estrictas de control de calidad. Si este producto tiene defectos en cuanto a sus materiales o mano de obra, será reemplazado. La garantía no se aplica a los programas los cuales se suministran "como tal". Esta garantía no afecta los derechos establecidos del consumidor. Este manual se suministra "como tal".

Nota: Tecmagik no es responsable por las injurias, pérdidas o daños, directos o indirectos o como consecuencia, que se deriven del uso inadecuado, o la incapacidad de uso, de este producto.

THE NEWZEALAND STORY

Vielen Dank für den Kauf des neuesten Videospiels von Tecmagik. Wir sind stolz darauf, diesmal den Spielhallen-Hit "**The NewZealand Story**" präsentieren zu können - originalgetreu umgesetzt für das Sega Master System. VIEL SPASS!

Die bisherige Geschichte...

Das Leben in den zoologischen Gärten auf der nördlichen Insel Neuseelands ist unbeschwert und glücklich für Tiki, seine Freundin Phee-phee und alle anderen der Kiwi Kolonie. Bis zu dem Tag, an dem Wally Walrus auftauchte...

Federn fliegen, als Wally die wehrlosen Kiwis fängt und in Zoos und Parks in ganz Neuseeland verschleppt. Die armen Kiwis sind gefangen und warten auf ihr furchtbares Schicksal: Der nächste Gang auf dem Speiseplan des gefräßigen Wally...

Doch als Wally gerade damit beschäftigt ist, sich sein neuestes Menü auszudenken, kann unser schlauer Freund Tiki entkommen und plant nun die Befreiung seiner Freunde und seine Lieblingsfreundin.

Ein Rennen gegen die Zeit beginnt! Tiki muß sich mit den üblichen Freunden von Wally herumschlagen und zwar in den verschiedensten Gärten und Zoos in Neuseeland. Und am Ende kommt es zu einem endgültigen Kampf: Tiki gegen Wally!

Laden



1. DAS MASTER SYSTEM MUSS AUSGESCHALTET SEIN!

2. Cartridge in das Master System stecken. Steuereinheit am Control Port 1 anschließen.
3. Das Master System einschalten.
4. Das Titelbild erscheint, gefolgt von der Highscore Tabelle und einem Demonstrationsspiel. Drücke Taste 1, um das Spiel jederzeit zu starten.

Wichtig: Achte darauf, daß das Gerät immer ausgeschaltet ist, wenn Du eine Cartridge einsteckst oder herausnimmst!

Steuerung

Tiki kann schießen, gehen, springen und schwimmen. Obwohl Kiwis Vögel sind, die nicht fliegen können, kann sich Tiki einen Ballon schnappen, um damit zu fliegen.

Schießen

Drücke Taste 1, um mit der Waffe zu schießen, die Tiki hält. Wenn Du schießt, kannst Du Tiki's Gegner ausschalten und Waffen vernichten. Du kannst dadurch aber auch versteckte Teleporter entdecken und Ballons zum Platzen bringen.

Gehen

Um nach links oder rechts zu gehen, drücke die Taste D in die entsprechende Richtung.

Springen

Drücke Taste 2, um zu springen. Dadurch kannst Du Gegnern und deren Waffen ausweichen. Tiki kann auch auf höhere Ebenen springen. Je länger Du die Taste 2 hältst, desto höher kann Tiki springen. Wenn Tiki springt oder herunterfällt, kannst Du ihn durch die Taste D in die entsprechende Richtung (rechts/links) steuern. Trainiere am besten das Springen in verschiedene Höhen und Richtungen, denn es wird im Spiel verflucht wichtig!

Schwimmen

Wenn Du in Wasser springst oder fällst, kann Tiki mit Hilfe der Taste D in alle 8 Richtungen gelenkt werden. Tiki hat aber nur eine begrenzte Menge Sauerstoff dabei. Deshalb solltest Du zum nächsten Luftloch an die Oberfläche schwimmen, damit Tiki atmen kann. Wenn Du an der Oberfläche schwimmst, drücke Taste 1, um Deine Gegner mit Wasser zu bespucken und um schneller atmen zu können.

Fliegen

Tiki kann nur fliegen, wenn er auf einen Ballon springt, oder wenn er einem Gegner einen Ballon wegnimmt. Es gibt 6 verschiedene Ballonarten mit denen Tiki auf verschiedene Arten fliegen kann. Du wirst auch feststellen, daß jeder Ballon seine ganz besonderen Eigenarten hat.

Wenn Tiki mit einem Ballon fliegt, drücke Taste 2, um aufzusteigen. Läßt Du Taste 2 los, sinkt der Ballon automatisch. Während des Fliegens, kannst Du mit der Taste D den Ballon nach rechts und links steuern. Um von einem Ballon herunterzusteigen, lasse den Ballon nach unten sinken und drücke dann die Taste D nach unten.

Anzeigen

Wenn Du einen neuen Level oder ein neues Leben beginnst, werden die Level Nummer und die Anzahl von Tiki's verbleibenden Leben angezeigt.

Während des Spiels werde Deine Punkte oben am Bildschirm angezeigt.

Während Du schwimmst wird die Punktanzeige durch einen Sauerstoff Balken ersetzt. Die Menge des verbleibenden Sauerstoffs wird durch einen roten Balken angezeigt. Ist der Balken vollständig rot, hast Du die maximale Menge Sauerstoff dabei. Verschwindet der rote Balken komplett, verliert Tiki ein Leben.

Das Spiel

Wenn das Master System eingeschaltet ist erscheint zunächst der Titelbildschirm. Dann werden die fünf besten Highscores angezeigt und danach folgt ein kurzes Demospiel. Diese Sequenz wiederholt sich solange, bis die Taste 1 gedrückt wird.

Drücke Taste 1 (START), um das Spiel zu starten.

Führe Tiki durch 21 Level, die mit der Zeit immer schwieriger werden. Das Abenteuer beginnt in Auckland, geht über Rotorua, Waltomo Caves, Wellington Strait, Cook Strait und Hammer Springs bis zu Mount Cook, wo Wally persönlich auf Tiki wartet.

Löse die verzwickten Irrgärten und besiege Wallys üble Kameraden. Sie werden alles erdenklich anstellen, um Dich aufzuhalten und werden alles versuchen, um zu verhindern, daß Du Deine Freunde befreien kannst. Besonders Deine Freundin Phee-phee werden Sie sehr gut bewachen.

Doch nicht nur die verrückten Irrgärten und die gemeinen Anhänger Wallys sind Deine Gegner. Denn um Deine Freunde von Wallys Speisekarte zu retten, mußt Du Dich beeilen! Jeden Level mußt Du in einer bestimmt Zeit schaffen, sonst mußt Du noch mal anfangen!

Leben...

Du beginnst das Spiel mit 3 Leben. Ein Bonus-Leben bekommst Du, wenn Deine Punktzahl 50.000 übersteigt. Für alle weiteren 20.000 Punkte (z.B. 70.000, 90.000 usw.) bekommst Du ein weiteres Bonus-Leben.

Jedesmal, wenn Tiki getroffen wird oder ihm der Sauerstoff ausgeht, verliert er ein Leben.

Wenn Du ein Leben verlierst, kannst Du an der gleichen Stelle wieder anfangen, bis Du keine Leben mehr hast.

...und Continues

Zu Beginn des Spiels hast Du keine Continues. Hast Du aber Level 2-4 geschafft, bekommst Du ein Continue und ein weiteres nach Level 4-5.

Wenn Du noch ein Continue hast, aber kein Leben mehr, kannst Du an dem Punkt weiterspielen, an dem Du Dein letztes Leben verloren hast.

Dafür mußt Du die Taste 1 innerhalb von 8 Sekunden drücken, um mit 3 neuen Leben weitermachen zu können. Möchtest Du lieber von vorne anfangen, warte bis der Zähler auf Null ist.

Punkten

Jedesmal, wenn Du einen Gegner besiegt hast bekommst Du 150 Punkte.

Wird ein Gegner besiegt, läßt er ein Bonus-Symbol fallen. Wenn Tiki dieses aufsammelt, bekommst Du weitere 100 Punkte und manchmal besondere Kräfte.

Hier sind alle Bonus-Symbole aufgelistet:

Frucht	Jede Frucht ist 100 Punkte wert.
Pfeil und Bogen, Bombe, Laser Gewehr und Plasma Ball	Jede Waffe ersetzt die Waffe, die Tiki gerade trägt. Achte darauf, daß Du nicht Pfeil und Bogen aufnimmst, wenn Du gerade eine bessere Waffe dabei hast.

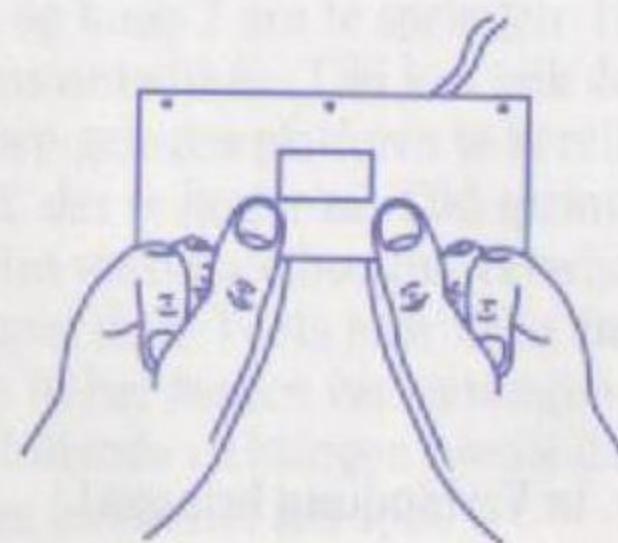
Joystick	Dieser Bonus ist nur sinnvoll, wenn Du gerade Ballon fliegst. Er erlaubt Dir, in der Luft zu "stehen" und den Ballon nach oben unten, links und rechts zu steuern, indem Du die Taste D betätigst. Du kannst dieses Symbol aufnehmen,
----------	---

wenn Du gerade mit dem Ballon fliegst. Es wirkt sofort. Nimmst Du es auf, wenn Du gerade am Boden ist, wirkt es erst beim nächsten Ballonflug. Steigst Du vom Ballon herunter, löst sich der Bonus auf.

Buch	Wie eine Smart Bombe. Das Buch läßt alle Gegner vom Bildschirm verschwinden.
Trank	Tiki wird für eine kurze Zeit unverwundbar.
Stoppuhr	Für eine bestimmte Zeit sind alle Gegner gelähmt.

Tikis Tricks

Plaziere beide Daumen unter der Steuereinheit. Der Zeigefinger der rechten Hand auf der Taste 1, den Mittel- oder Ringfinger auf Taste 2. Setze den Zeigefinger und Mittel- oder Ringfinger der linken Hand auf die Taste D. Auch wenn sich das jetzt ganz schön komisch anhört, wirst Du feststellen, daß Dir diese Methode hilft, genau zu springen und auch gleichzeitig zu springen und zu schießen.



Jeder Level hat einen Teleporter, der Dich in den meisten Fällen in einen anderen Irrgarten in einem höheren Level teleportiert. Benutze die Teleporter vorsichtig, denn manchmal transportieren sie Dich in tiefere Level zurück oder an den Leveln vorbei, in denen Du ein Continue bekommen würdest.

Wenn Du versucht einem Gegner einen Ballon abzunehmen, kannst Du den Gegner etwas "veräppeln". Tu so als wolltest Du springen, damit der Gegner schießt. Wenn er dann nachlädt, springe auf seinen Ballon.

Du kannst Ballons auch von unten greifen. Das ist manchmal sicherer als oben drauf zu springen, weil Dein Gegner dann nicht auf Dich schießen kann, aber trotzdem besiegt wird.

Das Entwicklungsteam

The NewZealand Story wurde von Simon Freeman und Karen Mangum von Tecmagik Inc. Belmont, Kalifornien, USA für das Master System entwickelt und umgesetzt.

BEHANDLUNG DER MEGA-CARTRIDGE

Die MEGA-CARTRIDGE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Master System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen:

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkter Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Verbindung bringen!

- * Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- * Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben. Danach trocknen.
- * Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- * Vergiß nicht, bei längerem Spiel manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zu Ablagerungen von Phosphor aus der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte Projektierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Garantieerklärung: Tecmagik Module werden unter strengsten Qualitätskontrollen hergestellt und versandt. Sollten bei diesem Produkt Material- oder Herstellungsfehler auftreten, wird das Produkt ersetzt. Diese Garantie erstreckt sich nicht auf das Softwareprogramm selbst, das ohne Mängelgarantie angeboten wird. Diese Garantie beeinträchtigt nicht die gesetzlichen Rechte des Käufers. Das Handbuch wird ohne Gewähr angeboten.

Anmerkung: Tecmagik haftet nicht für Verletzungen, Verlust oder Schäden, direkt oder indirekt, die aus dem unsachgemäßen Gebrauch dieses Produktes entstehen.

THE NEWZEALAND STORY

Dank u hartelijk voor het kiezen van het nieuwste spel uit het assortiment van Tecmagik. Met trots presenteren wij de hit uit de speelhallen: **The NewZealand Story**. Het spel is enigszins aangepast om het uiterste uit het Sega Master Systeem te halen.

Wat voorafging.....

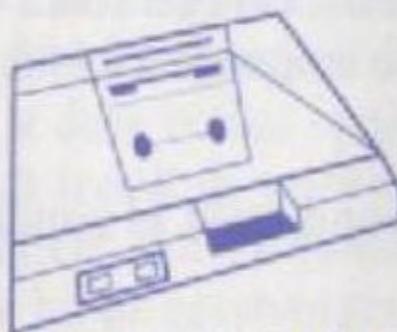
Tiki en zijn vriendinnetje Phee-phee leidden temidden van een grote kiwi kolonie een tevreden leventje in de dierentuin op het noordelijkste eiland van Nieuw-Zeeland. De rust werd echter wreed verstoord toen Wally de Walrus zich vertoonde.

De veren vlogen in het rond toen Wally de weerloze kiwi's gevangen nam. Hij ontvoerde de arme vogeltjes en sloot ze op in diverse verborgen grotten, verspreid over heel Nieuw-Zeeland. De kiwi's zitten nu gevangen en wachten een vreselijk lot. Ze staan namelijk als hoofdgerecht op het menu van Wally!

Maar, terwijl Wally nadenkt over zijn volgende maaltijd ontsnapt Tiki. Slim als hij is, bedenkt hij een plan om zijn vriendjes en zijn geliefde Phee-phee te redden.

Tiki neemt het op tegen de kwaadaardige makkers van Wally in een strijd die hem door verschillende doolhof-achtige dierentuinen in Nieuw-Zeeland voert. Uiteindelijk moet Tiki een gevecht op leven en dood leveren met de vraatzuchtige walrus zelf!

Start instructies



1. Sluit het Master Systeem aan zoals in de handleiding staat aangegeven.

2. Controleer of het Master Systeem uit staat.
3. Sluit controller 1 aan en stop de cassette in het Master Systeem.
4. Zet het Master Systeem aan. Het titelscherm verschijnt nu, gevolgd door een lijst met de hoogste scores. Hierna begint een demonstratie van het spel. Druk op toets 1 om het spel te starten.

Let op: Zorg er altijd voor dat het Master Systeem uit staat voordat je een cassette insteekt of verwijdert.

Besturing

Tiki kan schieten, lopen, springen en zwemmen. Kiwi's kunnen niet vliegen, maar Tiki kan een ballon vastgrijpen om hieraan omhoog te zweven.

Schieten

Druk op knop 1 om het wapen dat Tiki vasthoudt af te vuren. Door te schieten worden tegenstanders gedood en sommige wapens van de vijand onschadelijk gemaakt. Ook kunnen ballonnen worden lek geschoten en kunnen verborgen teleports worden ontdekt.

Probeer geen ballonnen lek te schieten wanneer je deze wilt gebruiken om te vliegen.

Lopen

Om naar recht of links te lopen druk je de richtingtoets (R-Toets) in de gewenste richting.

Springen

Druk op knop 2 om te springen. Hierdoor kun je vijanden en hun wapens ontwijken. Tiki kan ook door het plafond heenspringen om het erboven gelegen platform te bereiken. Hoe langer je knop 2 ingedrukt houdt, des te hoger zal Tiki springen. Maar er zijn natuurlijk grenzen aan zijn maximale hoogte. Terwijl Tiki springt of omlaag valt kun je hem met de R-Toets naar links en naar rechts sturen.

Oefen in het maken van sprongen van verschillende hoogten en in verschillende richtingen omdat deze technieken belangrijk zijn in de hogere levels van het spel.

Zwemmen

Als Kiwi te water raakt kun je hem in acht verschillende richtingen laten zwemmen door de R-Toets te gebruiken. Tiki heeft een beperkte hoeveelheid zuurstof in zijn longen. Om hem te laten ademen moet je hem naar een luchtbol of de oppervlakte laten zwemmen. Terwijl Tiki aan de oppervlakte zwemt kan hij water naar zijn tegenstanders spugen wanneer je op knop 1 drukt. Hij kan dan ook sneller inademen.

Vliegen

Tiki kan alleen vliegen wanneer hij op een ballon springt of wanneer hij een ballon steelt van een vijand. In totaal zijn er zes verschillende soorten ballon waarmee Tiki op verschillende manieren kan vliegen. Je zult ook al snel ontdekken dat elke ballon op een andere manier uniek is.

Wanneer Tiki met een ballon vliegt, kun je hem laten stijgen door knop 2 in te drukken. Door knop 2 los te laten daalt de ballon automatisch. Tijdens het vliegen kun je de ballon naar rechts en links sturen door de R-Toets in de gewenste richting te duwen. Om van een ballon af te springen moet je eerst landen en daarna de R-Toets omlaag drukken.

Beeldscherm

Wanneer je een nieuw level of een nieuw leven begint, wordt het nummer van het level en het resterende aantal levens van Tiki getoond.

Tijdens het spel is de score bovenin beeld zichtbaar.

Wanneer je zwemt zie een zuurstofmeter in plaats van de score. De hoeveelheid zuurstof die je nog hebt wordt aangegeven door een rode balk. Hoe langer deze rode balk, des te meer zuurstof heb je nog. Zodra de balk nul aanwijst verdronkt Tiki en verliest hij een leven.

Het spelen

Na het aanzetten van het Master Systeem wordt het titelscherm getoond. Hierna volgt een lijst met de vijf hoogste scores en een korte demonstratie van het spel. Deze cyclus wordt herhaald totdat je op knop 1 drukt.

Druk op knop 1 (START) om het spel te starten.

Leidt Tiki door 21 levels die steeds moeilijker worden. Je begint in Auckland en via Rotorua, Waltomo Caves, Wellington Strait, Cook Strait en Hammer Springs bereik je uiteindelijk de boosaardige Wally bij Mount Cook.

Baan jezelf een weg door de ingewikkelde doolhoven en versla de gemene vrienden van Wally. Deze zullen alles in het werk stellen om het redden van jouw mede-kiwi's zo moeilijk mogelijk te maken. Ze doen er zelfs nog een schepje bovenop om te voorkomen dat je Pheephee bevrijdt.

Duizelingwekkende doolhoven en vreselijke vijanden zijn niet je enige tegenstanders. Wanneer je de kiwi's wilt redden van een zekere dood op Wally's bordje, moet je snel werken. Op elk level heb je slechts een beperkte tijd om het doel van dat level te bereiken voordat de Draak des Tijds afdaalt!

Levens....

Je begint het spel met 3 levens. Bij een score van 50.000 punten krijg je een extra leven en bij elke volgende 20.000 punten nog een (dus bij 70.000, 90.000 et cetera).

Elke keer wanneer Tiki gewond raakt of zonder zuurstof komt te zitten verliest hij een leven.

Als je een leven verliest speel je verder vanaf dat punt, totdat je geen levens meer over hebt.

.....en Continues

Aan het begin van het spel heb je geen Continues. Na het uitspelen van level 2-4 krijg je een Continue en na het voltooien van leven 4-5 nog een.

Wanneer je een Continue hebt, krijg je de gelegenheid om na het verliezen van je laatste leven verder te spelen vanaf het punt waar je dat laatste leven verspeelde.

Druk binnen 8 seconden op knop 1 om verder te spelen met 3 nieuwe levens. Wanneer je geen gebruik wilt maken van een Continue wacht je gewoon totdat de klok op nul staat.

Puntentelling

Elke tegenstander die je doodt levert 150 punten op.

Als een vijand is gedood laat hij een bonusvoorwerp vallen. Wanneer Tiki dit opraapt verdient hij 100 punten en in sommige gevallen een bonus.

De belangrijkste bonussen zijn.....

Fruit

Pijl en boog,

Bom,

Lasergeweer,

Plasma bal

Joystick

Elke vrucht is goed voor 100 punten

Elk wapen vervangt automatisch het wapen dat Tiki op dat moment heeft. Raap dus niet de pijl en boog op als Tiki al een krachtiger wapen heeft.

Deze bonus is alleen nuttig wanneer Tiki aan een ballon vliegt. Met deze bonus kun je namelijk in de lucht naar links, rechts, omhoog of omlaag vliegen door op de R-Toets te drukken.

Als je deze bonus oppikt terwijl je aan een ballon vliegt treedt de werking onmiddellijk in.

Wanneer je deze bonus lopend opraapt werkt deze bij de eerstvolgende keer dat je vliegt.

Het effect gaat verloren zodra je van een ballon afstapt.

Boek

Eigenlijk een zeer krachtige bom. Alle vijanden die je om je heen ziet worden in een klap opgeblazen.

Drankje

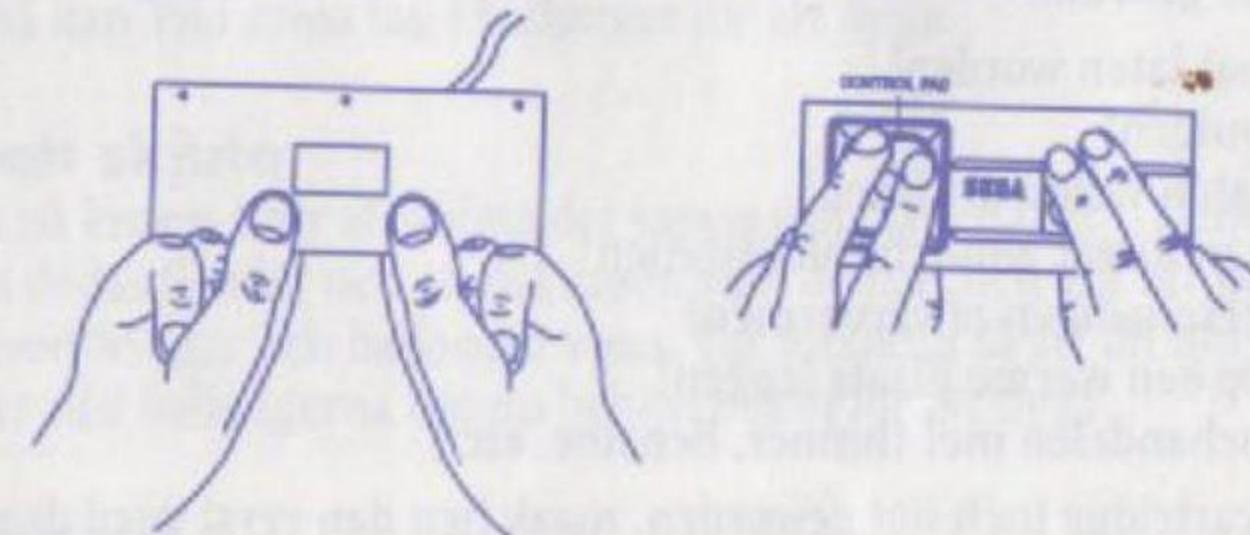
Tiki is gedurende korte tijd onkwetsbaar.

Stopwatch

Alle vijanden kunnen enige tijd niet bewegen.

Tiki's tips

Houdt de controller zo vast dat beide duimen aan de onderkant zitten. Plaats de wijsvinger van de rechterhand op knop 1 en de middelvinger op knop twee. Plaats de wijs- en middelvinger van de linkerhand op de R-Toets. Dit is even wennen, maar op deze manier kun je nauwkeurig springen. Bovendien kun je dan gelijk springen en schieten.



Elk level heeft een teleport die je - meestal althans - naar een ander doolhof verder in het spel transporteert. Leer welke teleport je naar welk doolhof verplaatst want in sommige gevallen mis je de levels waarin een continue is te verdienen en soms kom je terecht in een level dat je al eerder had gespeeld!

Wanneer je een ballon van een vijand wilt stelen kun je het beste een klein sproongetje maken. Hierdoor zal de tegenstander op je schieten. Terwijl hij aan het herladen is kun je ongestoord op de ballon springen. Je doodt daarmee de vijand en je stelt tegelijkertijd zijn ballon.

Sommige ballonnen kun je van onderen grijpen. Dit is veel veiliger dan er bovenop te springen omdat de vijand die op de ballon vliegt je dan niet kan beschieten terwijl deze wel wordt gedood.

Verantwoording

De omzetting van The New Zealand Story naar het Sega Master Systeem werd door Simon Freeman en Karen Mangum gedaan voor Tecmagik Inc, Belmont, California, U.S.A.

Het omgaan met de Mega Cartridge

Deze MEGA CARTRIDGE is uitsluitend bestemd voor gebruik in het Sega Master Systeem™.

Voor juist gebruik:

1. Niet nat laten worden!
2. Niet buigen!
3. Niet laten vallen of stoten!
4. Niet aan direct zonlicht blootstellen!
5. Niet beschadigen of vervormen!
6. Niet op een warme plaats leggen!
7. Niet behandelen met thinner, benzine, etc.!

- Is de cartridge toch nat geworden, maak hen dan eerst goed droog voor gebruik.
- Eventueel vuil uitsluitend verwijderen met een vochtige, zachte doek.
- Na gebruik opbergen in de verpakking.
- Niet te lang achter elkaar spelen. Neem regelmatig een rustpauze.

WAARSCHUWING:

Voor eigenaren van een projectie televisie. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade veroorzaken aan de beeldbuis of fosfor laten inbranden. Vermijdt het herhaaldelijk of langdurig gebruik van videospellen op grootbeeld projectie televisies.

GARANTIE:

De vervaardiging van Tecmagik cassettes gebeurt onder strikte kwaliteitscontrole. Mocht dit produkt desondanks een defect vertonen dat te wijten is aan een fabricagefout dan zal dit worden vervangen. De garantie geldt niet voor het programma zelf.

N.B.: Tecmagik is niet verantwoordelijk voor verwondingen, verlies of beschadiging, direct noch indirect, die een gevolg zijn van oneigenlijk gebruik van dit produkt.

SPELET NYA ZEELAND

Tack för att du har valt det senaste tillskottet i Tecmagiks prisbelönta serie videospel. Vi har nöjet presentera den arkadiska succén Spelet Nya Zeeland som har omvandlats för största möjliga speleffekt för ditt Sega huvudsystem.

Det som har hänt hittills ...

Livet i djurparkerna på Nordön i Nya Zealand är lyckligt och bekymmerslöst för Tiki, hans flickvän Phee-phee och för alla de andra kivi-fåglarna, ända tills Wally Valross gör sitt inträde.

Så helt plötsligt börjar fjädrarna flyga av fåglarna när Wally fångar de försvarslösa kivi-fåglarna och bär bort dem till burar som finns undangömda i djurparker över hela Nya Zealand. De stackars kivi-fåglarna är instängda när de väntar på att gå sitt öde till mötes som nästa maträtt i Wallys meny på nyfångad kivi-fågel!

Medan Wally är sysselsatt med att tänka på sin nästa måltid lyckas vår snabbtänkte hjälte Tiki fly, och han gör upp planer på en räddningsaktion för att befria sina vänner och sin älskade Phee-phee.

En jakt på tid börjar när Tiki kämpar mot Wallys ondskefulla kumpaner genom de labyrinthliknande djurparkerna i Nya Zealand, och Tiki kommer slutligen ansikte mot ansikte med den ondskefulle valrossen för en strid på livet!

Laddning av spelet



1. SE TILL ATT HUVUDSYSTEMET ÄR FRÄNKOPPLAT.

2. Sätt in kassetten i huvudsystemet. Anslut en styrknappsats i styrport 1.
3. Slå på huvudsystemet.
4. Titelskärmbilden visas sedan, följt av högpoängstabellen, samt ett demonstrationsspel. När som helst under detta förlopp trycker du på knapp 1 för START.

Viktigt: Se alltid till att strömbrytaren är FRÄNSEN innan du sätter in eller tar bort Sega-kassetter.

Spelarens styrfunktioner

Tiki kan skjuta, gå, hoppa och simma. Även om kivi-fåglarna inte kan flyga så kan Tiki gripa tag i ballonger för att flyga.

För att skjuta

Tryck på knapp 1 för att avfyra det vapen som Tiki håller i. Genom att skjuta dödas fiender och en del vapen som de har, och gör att gömda fjärröverföringar och ballonger visas. Var försiktig så att du inte skjuter ned ballongerna om du behöver dem för att flyga.

För att gå

Tryck på D-knappen i önskad riktning för att gå åt vänster eller höger.

För att hoppa

Tryck på knapp 2 för att hoppa. Detta gör att du kan undvika fienderna och deras vapen. Tiki kan också hoppa upp genom nivälägen till nivån ovanför. Desto längre du håller knapp 2 intryckt ju högre kommer Tiki att hoppa, till maximal hopphöjd. När Tiki hoppar eller går nedåt har du full kontroll över hans rörelser åt vänster eller åt höger med D-knappen. Öva dig i att hoppa upp till olika höjder och i olika riktningar då dessa färdigheter är av stor betydelse på senare nivälägen.

Sommige ballonnen kun je van onderen grijpen. Dit is veel veiliger dan er bovenop te springen omdat de vijand die op de ballon vliegt je dan niet kan beschieten terwijl deze wel wordt gedood.

Verantwoording

De omzetting van The New Zealand Story naar het Sega Master Systeem werd door Simon Freeman en Karen Mangum gedaan voor Tecmagik Inc, Belmont, California, U.S.A.

Het omgaan met de Mega Cartridge

Deze MEGA CARTRIDGE is uitsluitend bestemd voor gebruik in het Sega Master Systeem™.

Voor juist gebruik:

1. Niet nat laten worden!
2. Niet buigen!
3. Niet laten vallen of stoten!
4. Niet aan direct zonlicht blootstellen!
5. Niet beschadigen of vervormen!
6. Niet op een warme plaats leggen!
7. Niet behandelen met thinner, benzine, etc.!

- Is de cartridge toch nat geworden, maak hen dan eerst goed droog voor gebruik.
- Eventueel vuil uitsluitend verwijderen met een vochtige, zachte doek.
- Na gebruik opbergen in de verpakking.
- Niet te lang achter elkaar spelen. Neem regelmatig een rustpauze.

WAARSCHUWING:

Voor eigenaren van een projectie televisie. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade veroorzaken aan de beeldbuis of fosfor laten inbranden. Vermijd het herhaalelijk of langdurig gebruik van videospellen op grootbeeld projectie televisies.

GARANTIE:

De vervaardiging van Tecmagik cassettes gebeurt onder strikte kwaliteitscontrole. Mocht dit produkt desondanks een defect vertonen dat te wijten is aan een fabricagefout dan zal dit worden vervangen. De garantie geldt niet voor het programma zelf.

N.B.: Tecmagik is niet verantwoordelijk voor verwondingen, verlies of beschadiging, direct noch indirect, die een gevolg zijn van oneigenlijk gebruik van dit produkt.

SPELET NYA ZEELAND

Tack för att du har valt det senaste tillskottet i Tecmagiks prisbelönta serie videospel. Vi har nöjet presentera den arkadiska succén Spelet Nya Zealand som har omvandlats för största möjliga speleffekt för ditt Sega huvudsystem.

Det som har hänt hittills ...

Livet i djurparkerna på Nordön i Nya Zealand är lyckligt och bekymmerslöst för Tiki, hans flickvän Phee-phee och för alla de andra kivi-fåglarna, ända tills Wally Valross gör sitt inträde.

Så helt plötsligt börjar fjädrarna flyga av fåglarna när Wally fängar de försvarslösa kivi-fåglarna och bär bort dem till burar som finns undangömda i djurparker över hela Nya Zealand. De stackars kivi-fåglarna är instängda när de väntar på att gå sitt öde till mötes som nästa maträtt i Wallys meny på nyfångad kivi-fågel!

Medan Wally är sysselsatt med att tänka på sin nästa måltid lyckas vår snabbtänkte hjälte Tiki fly, och han gör upp planer på en räddningsaktion för att befria sina vänner och sin älskade Phee-phee.

En jakt på tid börjar när Tiki kämpar mot Wallys ondskefulla kumpaner genom de labyrinthliknande djurparkerna i Nya Zealand, och Tiki kommer slutligen ansikte mot ansikte med den ondskefulle valrossen för en strid på livet!

Laddning av spelet



1. SE TILL ATT HUVUDSYSTEMET ÄR FRÅNKOPPLAT.

2. Sätt in kassetten i huvudsystemet. Anslut en styrknappsats i styrport 1.
3. Slå på huvudsystemet.
4. Titelskärmbilden visas sedan, följt av högpoängstabellen, samt ett demonstrationsspel. När som helst under detta förlopp trycker du på knapp 1 för START.

Viktigt: Se alltid till att strömbrytaren är FRÅNSLAGEN innan du sätter in eller tar bort Sega-kassetter.

Spelarens styrfunktioner

Tiki kan skjuta, gå, hoppa och simma. Även om kivi-fåglarna inte kan flyga så kan Tiki gripa tag i ballonger för att flyga.

För att skjuta

Tryck på knapp 1 för att avfyra det vapen som Tiki håller i. Genom att skjuta dödas fiender och en del vapen som de har, och gör att gömda fjärröverföringar och ballonger visas. Var försiktig så att du inte skjuter ned ballongerna om du behöver dem för att flyga.

För att gå

Tryck på D-knappen i önskad riktning för att gå åt vänster eller höger.

För att hoppa

Tryck på knapp 2 för att hoppa. Detta gör att du kan undvika fienderna och deras vapen. Tiki kan också hoppa upp genom nivålägen till nivån ovanför. Desto längre du håller knapp 2 intryckt ju högre kommer Tiki att hoppa, till maximal hopphöjd. När Tiki hoppar eller går nedåt har du full kontroll över hans rörelser åt vänster eller åt höger med D-knappen. Öva dig i att hoppa upp till olika höjder och i olika riktningar då dessa färdigheter är av stor betydelse på senare nivålägen.

För att simma

Om du hoppar och hamnar i vattnet kan du få Tiki att simma i någon av 8 riktningar med D-knappen. Tiki har bara en begränsad mängd syre till sitt förfogande. För att andas får Tiki simma till närmaste luftficka eller så måste han komma upp till vattenytan. När Tiki simmar i ytläge, tryck då på knapp 1 för att skvätta vatten på fienderna, och för att Tiki skall kunna andas in snabbare.

För att flyga

Tiki kan bara flyga genom att hoppa upp i en ballong, eller genom att stjäla en ballong från en fiende. Det finns 6 olika typer av ballonger som Tiki kan flyga med på olika sätt. Du kommer också att upptäcka att varje ballong har sina egna egenskaper på andra sätt.

När Tiki flyger med en ballong tryck då på knapp 2 för att flyga uppåt. När du släpper knapp 2 kommer ballongen automatiskt att sänka sig. Använd D-knappen för att förflytta dig åt vänster eller höger. För att kliva ur en ballong skall du sänka ned den på marken och sedan tryck in D-knappen.

Visning

När du börjar på en ny nivå eller ett nytt liv visas nivånumret och det antal Tiki-fåglar som finns kvar.

Under spelets gång visas poängställningen överst på skärmen.

När du simmar ersätts poängställningen av en syremätare. Den mängd syre som du har kvar anges av det röda strecket (den röda stapeln).

När mätaren är helt röd då har du maximal mängd syre. När det röda strecket (den röda stapeln) går ned till noll kommer Tiki att drunkna och han förlorar ett liv.

Spelets förlopp

När du slår på huvudsystemet visas titelskärbilden. Sedan visas de 5 högsta poängställningarna samt ett kort demonstrationsspel. Detta inledande förlopp pågår tills du trycker på knapp 1.

Tryck knapp 1 (START) för att påbörja spelet

Vägled kivi-fågeln Tiki genom 21 nivåer av gradvis allt svårare utmaningar som börjar i Auckland och går genom Rotorua, Waitomo Caves, Wellington Strait, Cook Strait och Hammer Springs tills han till slut möter den ondskefulle Wally vid Mount Cook.

Du skall finna en utväg ur de komplicerade labyrinterna och besegra Wallys djävuliska kumpaner. De kommer att göra allt de förmår för att förhindrar att du räddar dina kivi-vänner, och speciellt att du räddar din flickvän Phee-phee.

De komplicerade labyrinterna och de ondskefulla motståndarna är inte dina enda fiender. Om du skall rädda kolonin av kivi-fåglar från en säker död och bli fågelmat för Wally, då måste du handla snabbt. På varje nivå har du bara en begränsad tidsfrist för att nå ditt mål innan "tidsdraken" slår ned!

Antal liv ...

Du börjar spelet med 3 liv. Du får ett extra liv när din poängställning når upp till 50,000 poäng och ytterligare ett liv för varje 20,000-tal poäng därutöver (dvs vid 70,000, 90,000 poäng osv).

Varje gång Tiki blir träffad, eller hans syre tar slut förlorar han ett liv.

När du förlorar ett liv startar du igen på samma plats, till dess du inte har några liv kvar.

... och förlängningar

Vid början av spelet har du inga förlängningar. Efter att ha fullföljt nivå 2 - 4 får du en förlängning, och ytterligare en förlängning när du har slutfört nivå 4 - 5.

Om du har tilldelats en förlängning, och du har förlorat alla dina liv, kan du välja att fortsätta spelet från den plats där ditt sista liv förlorades.

Tryck på knapp 1 inom 8 sekunder för att fortsätta spelet med ytterligare 3 liv. Om du inte vill fortsätta skall du vänta tills räknaren kommer på noll.

Poängräkning

Varje gång du gör slut på en fiende får du 150 poäng.

När en fiende är förintad efterlämnar han en bonus. Om Tiki plockar upp denna bonus får han 100 extra poäng och i en del fall även speciell makt.

Dessa bonustillägg omfattar ...

Frukt

Varje frukt är värd 100 poäng.

Pil och båge,
bomb
laserpistol,
plasmaboll

Varje vapen ersätter det vapen som Tiki för närvarande bär med sig. Var försiktig så att du inte plockar upp pil och båge om du håller i ett mer kraftfullt vapen.

Styrspak

Denna styrspak är bara användbar när du flyger med en ballong. Med styrspaken kan hålla ballongen uppe i luften och ändra färdriktningen uppåt, nedåt, åt vänster och åt höger med D-knappen. Du kan plocka upp den medan du flyger med ballongen och den får då en omedelbar verkningskraft. Om du plockar upp den medan du går då får den verkningskraft nästa gång du flyger med en ballong. Så snart du kliver ur ballongen förloras verkningskraften.

Bok

På samma sätt som med en "smart bomb" förstör boken alla fiender på skärmen.

Magisk dryck

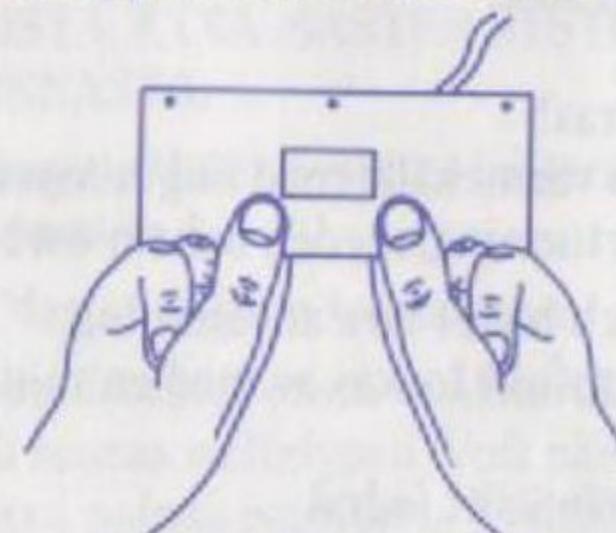
Tiki blir tillfälligt osynlig under begränsad tid.

Stoppur

Alla fiender blir orörliga under begränsad tid.

Tikis tips

Håll i knappsatsen med båda tummarna på undersidan, med höger hands pekfinger på knapp 1 och med långfingret på knapp 2. Sätt samtidigt vänster hands pekfinger och långfinger på D-knappen. Även om detta kan känna konstigt till att börja med så kan du noggrant styra dina hopp och du kan också hoppa och avfyra vapen samtidigt.



På varje nivå finns en fjärröverföring som i de flesta fall för dig över till en annan labyrinth, och vidare in i spelet. Använd dessa fjärröverföringar med försiktighet eftersom en del tar dig förbi de nivåer där du gör förtjänt av förlängningar i spelet, medan andra kan förflytta dig tillbaka till en tidigare labyrinth.

När du roffar åt dig en fiendes ballong, gör då ett litet "skenhopp" för att lura fienden att avfyra sitt vapen. Då, medan han laddar om, hoppar du upp i hans ballong för att göra slut på honom och du stjäler samtidigt ballongen.

Du kan roffa åt dig en del ballonger underifrån. Detta är säkrare än att hoppa ovanifrån eftersom fienden i sin ballong inte kan skjuta dig och han kommer ändå att förintas.

Utvecklingsarbete

Spelet Nya Zealand har omvandlats för huvudsystemet av Simon Freeman och Karen Mangum vid Tecmagik Inc., Belmont, California, USA.

Hantering av Mega-kassetten

MEGA-KASSETTEN är enbart avsedd för Sega System™.

För riktig användning:

1. Doppa inte ned den i vatten!
2. Böj den inte!
3. Utsätt den inte för någon våldsam stöt!
4. Utsätt den inte för direkt solljus!
5. Den får inte skadas eller deformeras!
6. Sätt den inte i närheten av någon värmekälla med hög temperatur!
7. Lämna den inte oskyddad mot förtunningsmedel, bensin osv!

- Om den blir våt, torka den helt och hållet före användning.
- När den blir torr skall den omsorgsfullt torkas av med en mjuk duk som är doppad i såpvatten.
- Efter användning skall den sättas in i sitt fodral.
- Se till att du någon gång tar en vilopaus under långvarigt spel.

VARNING: För ägare av projektions-TV-mottagare. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosformärke på katodstråleröret. Undvik upprepad eller utdragen användning av videospel på TV-appareter med stor skärmprojektion.

Garanti

Tecmagiks kassetter tillverkas och levereras enligt de mest rigorösa normer för kvalitetskontroll. Om denna produkt skulle visa sig vara bristfällig beträffande material eller utförande kommer den att bytas ut. Garantin gäller inte för själva programvaran som levereras i befintligt skick. Denna garanti påverkar inte konsumentens lagstadgade rättigheter. Denna handledning tillhandahålls i befintligt skick.

Obs! Tecmagik kommer inte att bli ansvarig för någon personskada, förlust eller skada, direkt eller indirekt skada eller någon annan följdskada som uppstår på grund av felaktig användning, eller oförmåga att använda denna produkt.

TARINA UUDESTA-SEELANNISTA

Olette juuri valinnut Tecmagikin palkitun videopelisarjan viimeimmän uutuuden. Olemme ylpeitä voidessamme tarjota teille pelin nimeltä **THE NEW ZEALAND STORY - TARINA UUDESTA-SEELANNISTA**, joka on muunnettu ja sovellettu tuottamaan mahdollisimman jännittäviä pelihetkiä Sega Master System -järjestelmää käytettäessä.

Mitä tähän mennessä on tapahtunut...

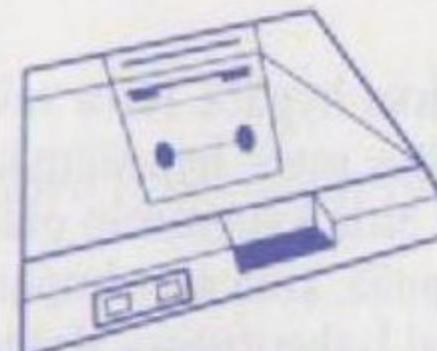
Tikin ja hänen tytöystävänsä Phee-Pheen ja kiiviyhdyskunnan kaikkien lintujen elämä Uuden-Seelannin Pohjoissaarella sijaitsevassa eläintarhassa on ollut onnellista ja huoletona, mutta sitten seudulle ilmestyy Wally Walrus Mursu.

Yhtäkkiä höyhenet alkavat lennellä Wallyn pyydystääessä avuttomia kiivejä, jotka se sitten kiidättää eläintarhoihin ja puistoihin piilotettuihin häkkeihin Uuden-Seelannin eri puolille. Kiivi parat ovat loukussa, eivätkä voi muuta kuin odottaa hirveää kohtaloaan, sillä Wallyn ruokalistalla on tuoretta kiivipaistia tämän tästä!

Mutta kuinka ollakaan, Wallyn ajatellessa vesi kieellä seuraavaa ateriaansa urhea ja nokkela Tiki onnistuukin pakenemaan ja alkaa saman tien suunnitella, miten hän voisi pelastaa Phee-Pheen ja muut hyvät ystävänsä.

Pelastusretki ja taistelu aikaa vastaan alkaa Tikin kamppaillessa Wallyn roistomaisten kavereiden kourissa Uuden-Seelannin labyrinttejä muistuttavissa eläintarhoissa. Lopulta Tiki kohtaa itsensä ilkeän Wally Walrus Mursun ja joutuu kamppailemaan henkensä puolesta!

Pelin lataaminen



1. VARMISTA, ETTÄ MASTER SYSTEM ON KYTKETTY POIS TOIMINNASTA.
2. Aseta kasetti Mater System -laitteeseen. Kytke pelinohjain ohjausporttiin 1.
3. Kytke Master System toimintaan.
4. Näyttöön ilmestyy ensin otsikkoruutu, sitten ennätyspistetaulukko ja näitä seuraa esittelypeli. Voit näiden aikana, missä tahansa vaiheessa, painaa painiketta 1 ALOITTAAKSESI pelin.

Tärkeää: Muista aina varmistaa, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta asentoon OFF, ennen kuin asetat Segakasetin paikoilleen tai otat sen pois.

Pelin ohjaus

Tiki voi ampua, kävellä, hypätä ja uida. Vaikka kiivit ovat lintuja, ne eivät pysty lentämään, sillä niiden siivet ovat surkastuneet. Mutta ei häitä, Tiki voi tarttua ilmapalloon, kun se haluaa lentää.

Ampuminen

Paina painiketta 1 laukaistaksesi aseen, joka Tikillä on. Ampumalla voidaan tuhota vihollisia ja joitakin vihollisten aseita, paljastaa piilossa olevia teleasemia ja poksauttaa ilmapalloja. Varo ampumasta ilmapalloja, jos tarvitset niitä lentämiseen.

Käveleminen

Kävelläksesi oikealle tai vasemmalle paina D-painiketta haluamaasi suuntaan.

Hypääminen

Paina painiketta 2, kun haluat hypätä. Nän voit välttää vihollisia ja heidän aseitaan. Tiki pystyy myös hypäämään lattioiden läpi yläpuolella olevalle tasolle. Mitä kauemmin pidät painiketta 2 alhaalla, sitä korkeammalle Tiki hyppää, aina suurimpaan hyppykorkeuteensa asti. Tikiin hypätessä ylös tai laskeutuessa alas voit ohjata hänen liikkeitään oikealle ja vasemmalle D-painikkeen avulla. Harjoittele hypäämistä eri korkeuksille ja eri suuntiin, sillä hyppytekniikan hallinta on tärkeää pelin myöhemmissä vaiheissa.

Uiminen

Hypättyään tai pudottuaan veteen Tiki voi alkaa uida kahdeksaan eri suuntaan, jotka voidaan valita D-painikkeella. Tikiillä on vain rajoitettu määrä happea. Ul lähimmän ilmakuplan luo tai vedenpinnalla voidaksesi hengittää. Kun uit pinnalla, paina painiketta 1 ruiskuttaaksesi vettä vihollistesi niskaan ja pystyäksesi hengittämään nopeammin.

Lentäminen

Tiki voi lentää ainoastaan hypäämällä ilmapalloon tai nappaamalla ilmapallon viholliselta. Ilmapalloja on kuutta eri tyyppiä ja Tiki voi lentää niillä eri tavoin. Tulet huomaamaan, että pallot poikkeavat toisistaan muillakin tavoin.

Kun Tiki lentää ilmapallolla, paina painiketta 2, jos haluat pallon lentävän ylöspäin. Kun painike 2 vapautetaan, pallo laskeutuu automaattisesti. Ohjaa lentoa D-painikkeen avulla oikealle tai vasemmalle. Kun haluat kiivetä pois ilmapallosta, pudota se maanpinnalle ja paina D-painike alas.

Näyttö

Kun aloitat uuden tason tai uuden elämän, tason numero ja jäljellä olevien elämiens lukumäärä näkyy näyttöruudussa.

Pelin aikana pistemäärä näkyy näyttöruudun yläreunassa.

Uidessasi happimittari osoittaa pelitilanteen. Punaisesta pylväästä näkyy, kuinka paljon happea on jäljellä. Kun happea on suurin mahdollinen määrä, pylväs on kokonaan punainen. Jos punainen pylväs laskee nollaan, Tiki hukkuu ja menettää yhden elämän.

Pelin kulkku

Kun Master System -järjestelmä on kytketty toimintaan, näyttöön ilmestyy otsikkoruutu. Sen jälkeen näytössä näkyy viisi ennätystulosta, joita seuraa lyhyt esittelypeli. Tämä jakso pyörii siihen saakka, kunnes painiketta 1 painetaan.

Paina painiketta 1 (START - ALOITUS) aloittaaksesi pelin.

Ohjaa Tiki-kiivilintua 21:n, jatkuvasti vaikeutuvan ja haasteellisen tason läpi. Matka alkaa Aucklandista ja kulkee Rotoruan, Waitomon luolien, Wellingtoninsalmen, Cookinsalmen ja Hammerinlähteiden kautta ja päättyy Cookinvuorelle, missä viimeinen kamppailu ilkeän Wallyn kanssa tapahtuu.

Selvitä monimutkaiset labyrintit ja voita Wallyn kierot ystävät. He tulevat tekemään kaikkensa estääkseen sinua pelastamasta kiiviystäväsi ja varsinkin Phee-Pheetä he vartioivat erityisen tarkasti.

Mahdottomat labyrintit ja kiivaat viholliset eivät ole ainoita vastustajiasi. Sinun on toimittava nopeasti voidaksesi pelastaa kiiviyhdyskunnan jäsenet varmalta tuholta Wallyn illallispöydästä. Sinulla on jokaisella tasolla vain rajoitetusti aikaa saavuttaa päämääräsi ennen aikalohikäärmeen ilmestymistä!

Elämät...

Pelin alussa sinulla on 3 elämää. Saat palkinnoksi yhden lisälämän, kun pistemääräsi nousee 50.000:een ja sen jälkeen jokaisen seuraavan 20.000:n kohdalla yhden lisää (esim. kun pistemääräsi on 70.000, 90.000 jne).

Tiki menettää aina yhden elämän, kun vihollinen osuu häneen tai kun hänet loppuu happy.

Kun menetät elämän, joudut aloittamaan uudestaan samasta paikasta. Nämä jatkuvat siihen saakka, kunnes olet menettänyt kaikki elämäsi.

... ja jatkomahdollisuudet

Pelin alussa sinulla ei ole yhtään jatkomahdollisuutta. Selvitettyäsi tason 2-4 saat yhden jatkomahdollisuuden ja vielä toisen päästyäsi tason 4-5 loppuun.

Jos olet saanut jatkomahdollisuuden ja olet menettänyt kaikki elämäsi, voit halutessasi jatkaa peliä siitä pisteestä, jossa menetit viimeisen elämäsi.

Paina painiketta 1 seuraavien 8 sekunnin kuluessa jatkaaksesi peliä kolmen lisäelämän ajan. Jos et halua jatkaa, odota siihen saakka, kunnes laskin laskee nollaan.

Pisteet

Tuhottua vihollisen saat aina 150 pistettä.

Kun vihollinen tuhoutuu, hän pudottaa yllätyspalkinnon. Jos Tiki poimii tuon yllätyspalkinnon, hän saa 100 lisäpistettä ja joissain tapauksissa erikoisvoimaa.

Yllätyspalkinnot...

Hedelmä

Jokainen hedelmä on 100 pisteen arvoinen.

Kaaripyssy ja nuoli,
pommi,
laserpyssy,
plasmapallo

Jokainen Tiki poimima ase korvaa hänellä sillä hetkellä olevan aseen. Älä poimi kaaripyssyä ja nuolta, jos sinulla on käytössäsi niitä voimakkaampi ase.

Ohjausvipu

Tätä voimaa lisäävää välinettä voit käyttää vain lentäessäsi ilmapallolla. Sen avulla voit pysyä ilmassa ja muuttaa lentosuuntaa ylös, alas, vasemmalle ja oikealle D-painiketta käyttäen. Voit poimia ohjausvivun lentäessäsi ilmapallolla ja silloin se alkaa toimia välittömästi. Jos poimit ohjausvivun kävellessäsi, se alkaa toimia, kun seuraavan kerran lennät ilmapallolla. Ohjausvivun vaikutus katoaa, kun kiipeät pois ilmapallosta.

Kirja

Kirja on tehopommin kaltainen ja tuhoaa kaikki ruudussa näkyvät viholliset.

Ihmeaine

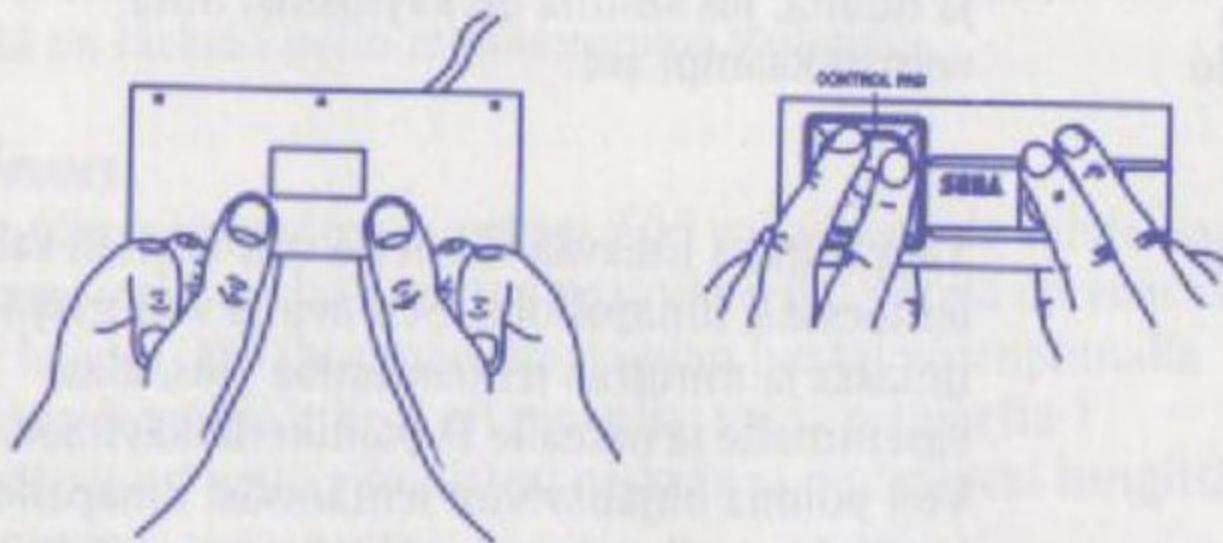
Tiki muuttuu joksikin aikaa voittamattomaksi.

Sekuntikello

Kaikki viholliset muuttuvat liikkumattomiksi rajoitetuksi ajaksi.

Tikin vinkkejä

Pidä pelinohjainta kädessäsi siten, että molemmat peukalosi ovat sen alapuolella, oikean käden etusormi painikkeen 1 päällä ja keskisormi painikkeen 2 päällä. Aseta samamaikaisesti vasemman käden etusormi ja keskisormi D-painikkeen pääälle. Vaikka tämä saattaa aluksi tuntua oudolta, se auttaa hyppyjen tarkassa hallinnassa ja näin voit myös hypätä ja tulittaa yhtä aikaa.



Jokaisella tasolla on teleasema. Useimmiten voit niiden kautta siirtyä uuteen labyrinttiin ja tällä tavoin edetä pelissä. Käytä teleasemia varovasti, sillä jotkut niistä johtavat tasolle, joilla et voi ansaita uusia jatkomahdollisuuksia, ja toiset taas voivat johtaa sinut taaksepäin labyrinttiin, jonka olet jo aikaisemmin selvittänyt.

Aikoessasi napata vihollisen ilmapallon tee pieni "valehyppy" ja narraa vihollinen tällä tavalla ampumaan. Kun vihollinen sitten lataa asettaan uudestaan, hyppää hänen pallonsa päälle tuhotaksesi hänet ja nappaa hänen pallonsa samamaikaisesti.

Jotkut pallot voidaan napata altapäin. Tämä on turvallisempaa kuin ilmapallon pääälle hyppääminen, koska pallon päällä lentävä vihollinen ei tällöin pysty ampumaan sinua, mutta tuhoutuu kuitenkin itse.

TUOTEKEHITTELYTIEDOT

The New Zealand Story -pelin muunnoksen Master System -järjestelmään sopivaksi suorittivat: Simon Freeman ja Karen Mangum toimeksiantajanaan Tecmagik Inc. -yhtiö, Belmont, California, USA.

Megakasetin käyttely

MEGAKASETTI on tarkoitettu käytettäväksi yksinomaan Sega System -järjestelmässä.

Oikea käyttö:

1. Älä upota veteen!
2. Älä taita!
3. Suojaa iskuilta!
4. Älä säilytä suorassa auringonvalossa!
5. Älä vaurioita millään tavalla!
6. Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheille!
7. Älä säilytä maalinohennusainetta, bensiiniä tms. aineita kasetin läheisyydessä!

- Jos kasetti on kastunut, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos kasetti on likaantunut, pyyhi se varovasti pehmeällä puhdistusliinalla, joka on kostutettu saippuavedellä.
- Aseta kasetti käytön jälkeen takaisin koteloonsa.
- Jos pelaat pitkään, muista pitää välillä taukoja.

VAROITUS: Projektilevision omistajille. Pysäytetyt kuvat saattavat aiheuttaa pysyviä vikoja kuvaputkeen tai vahingoittaa katodisädeputken fosforointia. Vältä videopelien toistuvaa tai pitkäaikaista pelaamista suuriruutuisen projektiontelevision yhteydessä.

Takuu

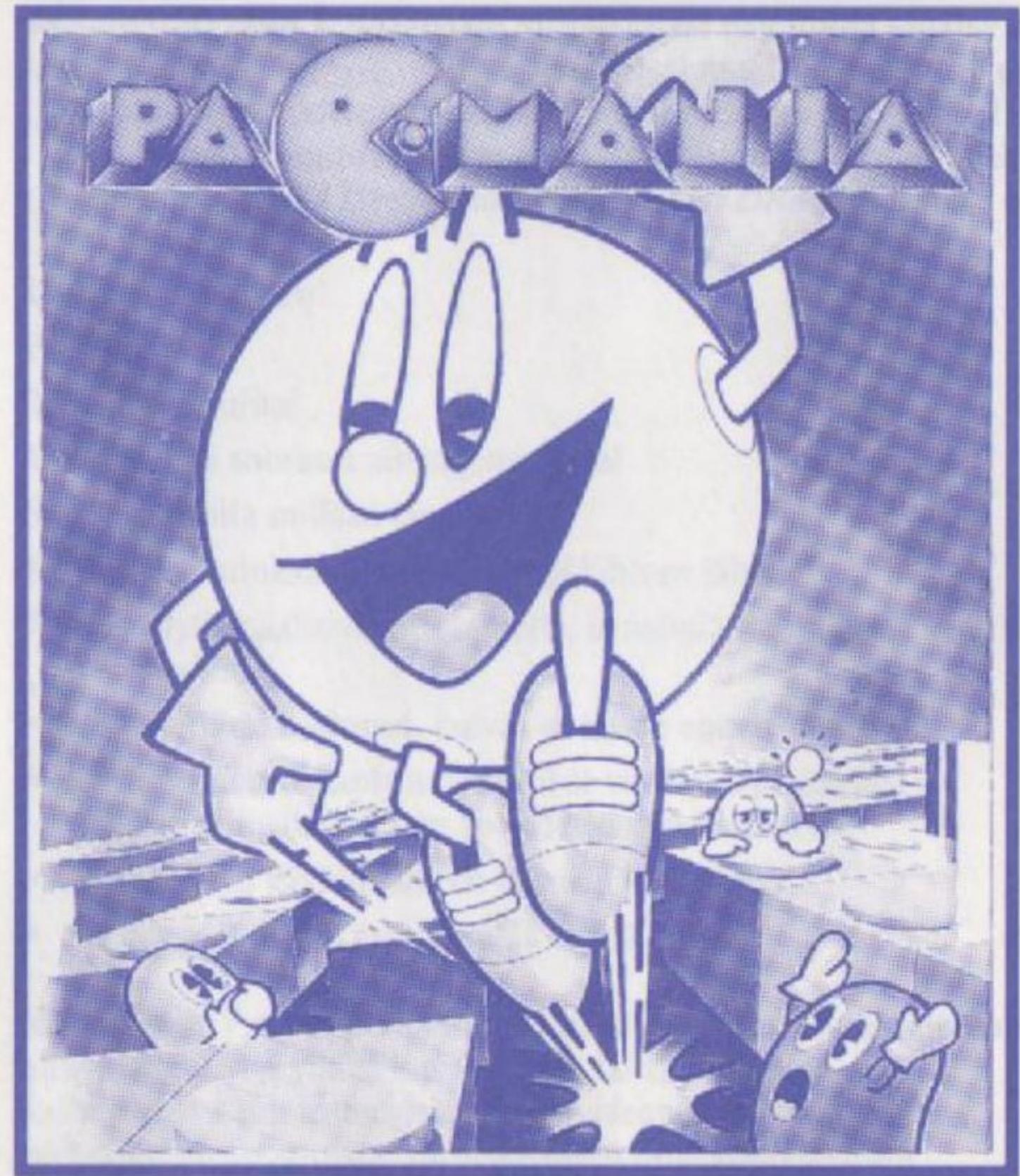
Tecmagik-kasettien valmistuksessa ja kuljetuksessa on noudatettu tiukkoja laatuvaatimuksia. Jos tuote osoittautuu vialliseksi materiaalien tai työn osalta, se tullaan vaihtamaan toiseen. Takuu ei koske itse ohjelmaa, joka toimitetaan "ilman laatutakeita". Tämä takuu ei vaikuta kuluttajan lakisääteisiin oikeuksiin. Tämä ohjekirja toimitetaan "ilman laatutakeita".

Huom: Tecmagik ei vastaa mistään loukkaantumisista, tappioista tai vahingoista, suorista tai välillisistä, jotka ovat aiheutuneet tämän tuotteen väärästä käytöstä tai kykenemättömyydestä käyttää tuotetta oikein.

AVAILABLE NOW!!!

Attention all Pacmaniacs.
PACMANIA™ is now available on the
Sega Master System. Pacman faces his
toughest challenge yet in the 3D
scrolling playfields of Pacmania. A
European No.1 Smash Hit!

Sega Power (UK)	94%
Mean Machines (UK)	90%
Zero (UK)	90%
Joystick (FRANCE)	93%
Player 1 (FRANCE)	92%

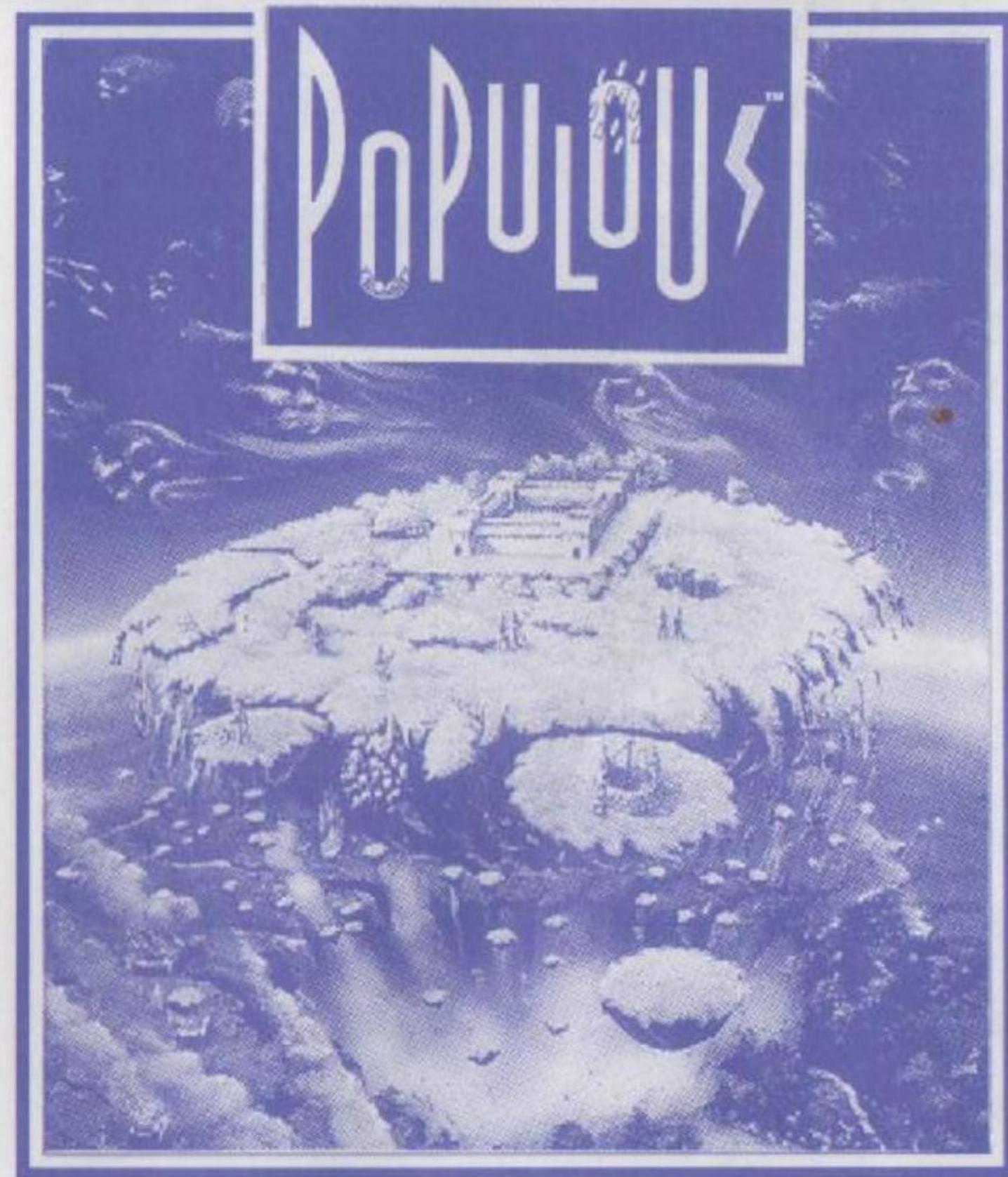


AVAILABLE NOW!!!

Power of the Gods at the push of a button.

POPULOUS™ was released in October 1991 to unprecedeted editorial coverage and acclaim. Already a winner of over 25 International Awards, Tecmagik's new Sega Master System version gives you the absolute power of good versus evil in a universe of 5000 Worlds.

Sega Power (UK)	96%
C&VG (UK)	92%
Joystick (FRANCE)	94%
Console + (FRANCE)	95%
SV.Hemdator(SW)	100%
Player 1 (FRANCE)	97%



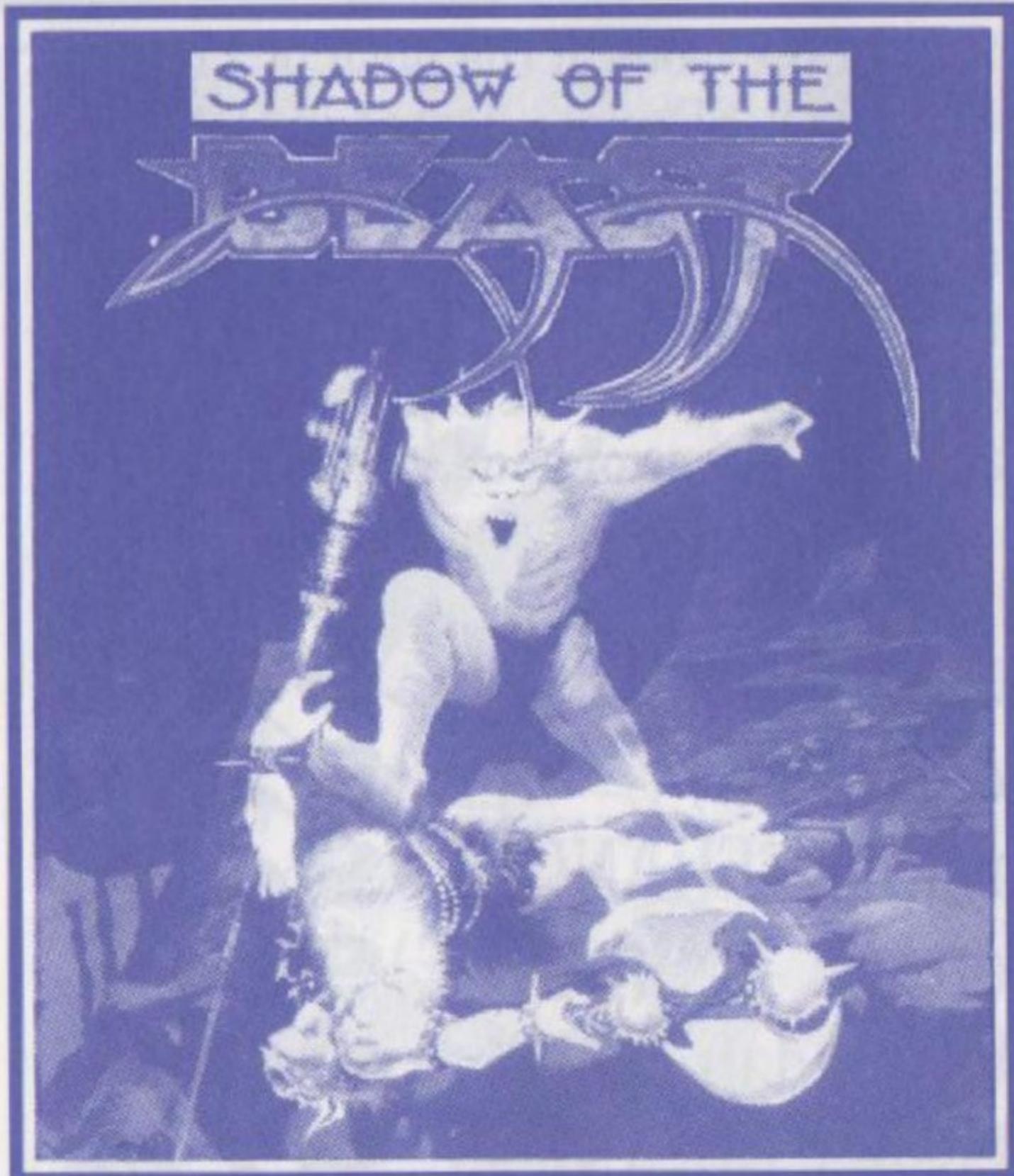
AVAILABLE NOW!!!

Unleash the Beast on your Master System in this superlative arcade adventure.

Shadow of the Beast Mastermix '92 is the ultimate 'remix' of this Psygnosis hit with fully enhanced Master System gameplay. Control the 'Beast' in 7 different action modes as you battle and puzzle your way through 6 stages of this quest. Defeat more than 100 monsters, enormous end level guardians and solve a myriad of mysteries until finally, revenge is yours!

Sega Pro (UK)	90%
Sega Force (UK)	90%
C & V Giochi (ITALY)	94%
Joypad (FRANCE)	94%
Game Zone (UK)	90%

WINNER OF TILT D'OR FOR BEST ARCADE ADVENTURE.



AVAILABLE NOW!!!

Your chance to be a champion
has arrived.

Compete against Europe's finest teams in
the ultimate football game. Fast paced action,
multiple options, 'instinctive' controls and
superb animation make CHAMPIONS OF
EUROPE serious rock solid soccer.

Sega Force (UK)	91%
Sega Pro (UK)	92%
Oracle (UK)	90%
Mega Force (FRANCE)	88%
Game Power (ITALY)	88%
SV. Hemdator (SW)	90%



THIS GAME IS LICENSED BY
SEGA ENTERPRISES LTD.
FOR PLAY ON THE
SEGA
MASTER SYSTEM.

Sega is a trademark of Sega Enterprises Ltd.
PRINTED IN JAPAN.

TECMAGIK™

TECMAGIK (ENTERTAINMENT) LTD., 1 NORLAND PLACE, LONDON W11 4QG.
TECMAGIK INC., 1301 SHOREWAY ROAD, SUITE 315, BELMONT, CALIFORNIA 94002
USA. TECMAGIK IS A TRADEMARK OF LANCE INVESTMENTS LTD.
ALL RIGHTS RESERVED. © TAITO CORP., LICENSED FROM TAITO CORP.
EXPORT OUTSIDE EUROPE, AUSTRALIA, AND NEW ZEALAND PROHIBITED.
"SEGA" IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD., "LICENSED BY SEGA
ENTERPRISES LTD., FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM."

© TAITO CORP. LICENSED FROM TAITO CORP..
PROGRAMMED FOR MASTER SYSTEM BY TECMAGIK
(ENTERTAINMENT) LIMITED. EXPORT OUTSIDE EUROPE,
AUSTRALIA AND NEW ZEALAND PROHIBITED.